

# Así es como los mexicanos conquistan el mundo de la animación



¿Qué tienen en común la aclamada serie **Game of Thrones**, la película animada ganadora del Óscar **Spiderman: Into the Spider-Verse** y producciones cinematográficas como **Justice League** o **POKEMON: Detective Pikachu**?

La respuesta es que todas ellas tienen los nombres de **jóvenes mexicanos** en sus créditos, ya que participaron en sus **efectos visuales y de animación**.

Ellos trabajan en países como **Canadá, Francia, Inglaterra y Estados Unidos** para **casas productoras de efectos visuales y animación** que son contratadas por los grandes estudios para desarrollar la producción de sus películas.

Estudiante trabajando aspectos visuales en proyecto multimedia width="1920" loading="lazy">

**Rodrigo Cázares**, *academy manager* de **Technicolor**, empresa que a través de sus estudios en varios países ha trabajado **animación y efectos visuales** para grandes producciones cinematográficas, habla de que encontrar a **jóvenes mexicanos** en esta industria es cada vez más frecuente.

**“Siguen llegando más mexicanos con hambre de demostrar su talento. Llegan a trabajar con una sonrisa, saben que están trabajando en su sueño de haber empezado estudiando en México y ahora estar *trabajando en películas*, es algo muy gratificante”,** señaló.

Además, dijo que muchos de los **artistas digitales mexicanos** con los que se cuenta son **egresados del [Tec de Monterrey](#)**.

“Hay gente muy bien posicionada trabajando en ciudades como **Londres, París o Vancouver**, sobre todo **egresados del Tec**, en los departamentos de iluminación, 3D VMP Environment, también del lado de composición e incluso supervisores”, destacó.

## **TALENTO MEXICANO ¡DE EXPORTACIÓN!**

**Ivel Hernández**, quien vive actualmente en Vancouver, es especialista en efectos visuales para **[Moving Picture Company \(MPC\)](#)**. Ella señaló a **CONECTA** que los **artistas digitales mexicanos** están llegando a esta industria con una visión clara: lograr sobresalir.

*“Creo que tomamos la oportunidad (de sumarnos a la industria internacional) y no la soltamos hasta que realmente tengamos un buen futuro en esto”,* dijo la egresada de la **[Licenciatura en Animación y Arte Digital \(LAD\)](#)** del **Tec campus Ciudad de México**, quien ha participado para producciones como **POKEMON: Detective Pikachu, Justice League y Maléfica 2**.

En el departamento de iluminación de la misma empresa, trabajan **Mitzy Agüero y Luis Aguilar**, ambos egresados de la misma carrera del **Tec en el [campus Monterrey](#)**.

Agüero destacó la **disposición de otros mexicanos por echarse la mano** y apoyar a quienes se van incorporando a las empresas productoras.

*“Me ha tocado trabajar con otros mexicanos en el estudio de Vancouver que **me han ayudado a crecer en esta industria**. Es gente que ha estado años aquí y con la que he estado muy apegada.*

*“Da orgullo saber que hay mucha gente como tú que busca sus sueños, **gente mexicana en el mismo ambiente que yo y que trabaja con mucha pasión**”,* expresó.

EXATEC que trabajaron en animación dentro de la película Pokemon: Detective Pikachu  
width="900" loading="lazy">

Asimismo, Aguilar consideró que **los mexicanos** que trabajan en la industria del entretenimiento en mega producciones, **están poniendo el nombre de México en alto**.

“Te sientes satisfecho de **lo que se está haciendo en México se está haciendo bien**, porque cada vez más mexicanos llegan a la industria por acá.

“Te encuentras mexicanos en todos lados, en todos los departamentos, **siempre hay alguien que habla español**”, comentó el EXATEC.

Créditos de la película POKEMON: Detective Píkachu width="1778" loading="lazy">

## GANANDO ESPACIOS EN LA INDUSTRIA

Los artistas digitales mexicanos que aspiran a incorporarse a la **industria del entretenimiento internacional** deben llenar las expectativas de las casas productoras, considera Rodrigo Cázares de Technicolor.

*“(Lo que se busca) es una combinación entre **habilidades técnicas** como el uso de herramientas avanzadas de software y conocimientos técnicos, así como **habilidades suaves**, por ejemplo, el manejo del idioma inglés, el trabajo en equipo, la humildad y el respeto por otras personas que trabajan aquí.*

*“**Son habilidades formadas en las universidades**, en casa y por experiencia de trabajo”, añadió.*

**Roberto Íñiguez, decano de la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño del Tec.** destacó que en lo que respecta al **Tec de Monterrey**, ha sido importante sentar bases sólidas en los alumnos de la **carrera de [Animación y Arte Digital](#)**.

*“Esto les permite **ser muy versátiles**, entender todo lo que comprende una producción y cómo es la industria, para ellos buscar su propia oportunidad para insertarse una vez que decidan en qué especializarse”, apuntó.*

*“También tratamos de desarrollar esta idea de la creatividad y el liderazgo, le llamamos el **liderazgo creativo**, que es una manera de lograr que las cosas sucedan. Que sean **capaces de resolver** y de **producir**”, agregó.*

Un ejemplo de lo anterior son **René Allegretti y Edén Muñoz**, egresados de la **primera generación de LAD**, quienes después de adquirir experiencia en Canadá regresaron a Monterrey y crearon la empresa **Pixel Perfect VFX**, la cual también ha servido como plataforma para artistas digitales mexicanos hacia el extranjero.

Edén Muñoz y René Allegretti, egresados del Tec de Monterrey de animación y arte digital width="900" loading="lazy">

Los **EXATEC**, quienes trabajaron en el estudio **Rodeo FX e Image Engine**, en producciones como **Deadpool o Game of Thrones**, crearon vínculos con casas productoras como **Cinesite, Ollin VFX, MPC y Rodeo FX**, para que artistas mexicanos pudieran colaborar con ellas en Canadá o desde México de manera remota.

"Hemos enviado a 4 de nuestros estudiantes y este mes se van 2 más. **En Canadá les interesa contratar a artistas digitales mexicanos** porque además de su talento lo que los distingue es el comprometerse y trabajar duro", dijo Allegretti.

Para Óscar Kai, director de la región norte del Departamento de Arte de la [Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño](#) del Tec de Monterrey augura que por el talento que ya han demostrado jóvenes mexicanos en la industria de la animación y los efectos especiales, cada vez aspirarán a tener puestos más altos.

*"El mexicano tiene talento y esta característica del detalle. Están trabajando en grandes producciones por talentosos, pero todavía no llegan a puestos directivos, estoy seguro que en 4 o 5 años vamos a ver mexicanos en puestos directivos.*

*"Ahorita los vemos en 6 renglones (en los créditos) con toda la gente que está haciendo efectos visuales. A mí me va a dar mucho orgullo cuando los veamos en un renglón, con una o dos personas más, quiere decir en un puesto de directivo",* apuntó Kai.

**LEE TAMBIÉN:**