

Iluma Fest: aprendiendo de los profesionales



Líderes en la industria del entretenimiento y expertos en animación y arte digital se dieron cita por primera vez en el **Iluma Fest**, organizado por la **Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño (EAAD)** del **Tec de Monterrey**.

*“Es una locura cómo tantas personas gritan aquí, **por primera vez en mi vida me siento como una estrella de rock**”* señala **Thomas Astruc**, creador **Miraculous: Las aventuras de Ladybug y Cat Noir**, serie animada francesa con 3 temporadas y convertida en una sensación global.

El programa contó con personalidades que se han desenvuelto como **directores de arte, animadores, desarrolladores, ilustradores y artistas de doblaje**.

John Nevarez (Coco, Monster University), **Rustam Hasanov** (Game of Thrones, El libro de la vida), **Vaughan Ling** (Spider Man, Lego Movie), **Donglu Yu** (Far Cry, Assassin´s Creed) y **Andrew Domachowski** (Gears Of Wars 4, Deadpool), entre otros acudieron al llamado.



width="900" loading="lazy">

En su primera edición, uno de los talleres que llamaron la atención de los presentes, fue el del diseñador de personajes digitales **Tona Grasa**, próximo a concretar un nuevo proyecto en **Nickelodeon**. **Tona** aprovechó para animar a los jóvenes a luchar por sus sueños.

*“El diseño de personajes es lo que me gusta hacer, **cuando diseño me enfoco en la personalidad y la vida del personaje** (...) cualquiera puede diseñar un personaje, se trata de perseverar, seguir haciéndolo, mejorar y estudiar; es práctica”.*

Motion Capture fue uno de los temas más notorios en el **Iluma Fest**. Se trata de una de las **tecnologías más utilizadas en producción digital profesional** por los estudios más grandes, creadores de videojuegos y películas de ficción.



width="900" loading="lazy">

Esta tecnología **se ha convertido en la llave para encontrar nuevos talentos** en la industria del entretenimiento. Uno de sus objetivos es **acelerar el proceso y mejorar la calidad de producción** apunta **Carlos Vilchis, director y fundador de HCGT Technologies.**

*“El cine ya se ha vuelto una industria de manufactura, a pesar de que es muy artesanal y es un arte como fabricar autos (...) en una línea de ensamble **necesitas producir al menor costo al tiempo más rápido, lo mismo pasa con las series animadas y los videojuegos**”.*



width="900" loading="lazy">

Ejemplo de ello son series de **Netflix** o juegos de **Play Station**, donde se industrializa la producción de contenidos. **Vilchis** precisa que **trabajar a esa rapidez y calidad se vuelve una oportunidad para jóvenes** que comienzan a adentrarse en **Motion Capture**.

Para "**Alfrely**", dúo formado por los entusiastas **Eliely Silva y Alfredo Ponce de la Curz**, conocidos por su **canal de YouTube "¡Ya llegamos!"**, la profesionalidad y calidez mostradas en la primera edición de **Iluma Fest** fue algo que les "**apantalló**".



width="900" loading="lazy">

“Le platicamos a los chicos sobre como poder vender y hacer una serie animada; obtuvimos muchos consejos gracias al alcance que tuvo el canal, eso nos abrió puertas y nos dio acceso a información que compartimos al público como forma de agradecimiento”.

Otra profesional presente en **Iluma Fest** fue **John Nevarez, creador de “Coco”**, quien considera que **asistir a eventos de esta talla es importante**. John se sintió **“honrado”** con la invitación y espera estar presente en la **edición 2020**.

*“Estos eventos son geniales porque brindan a los estudiantes la oportunidad de conocer a otros artistas de la historieta, **para poder hacer preguntas y mostrar su cartera**; también les hace pensar como es lo que **está más allá de la escuela** y ver el mundo real”.*



width="900" loading="lazy">

Además de aprender sobre el mundo digital y la animación, los presentes tuvieron la oportunidad de recapacitar sobre **mensajes de actualidad en pro del clima y el reflorecimiento de las sociedades**, como el que dejó **Thomas Astruc**.

*“Nuestras emociones son algo con lo que no sabemos cómo lidiar; **realmente necesitamos aprender a cambiar** para que podamos cambiar el mundo”.*

Para **Jessica Gutiérrez**, directora de la carrera de Arte Digital y responsable de **Iluma Fest**, el éxito logrado en el primer año es un incentivo para trabajar en la planeación del año **2020**, en la que espera la llegada de más creadores, productores y personajes digitales.

*“Los ponentes me enseñaron muchísimo, de dibujo, de 3D y aparte de humildad; porque **siendo unas personas tan talentosas no te piden nada, sólo que asistas, que pongas atención** y que realmente demuestras interés por lo que están haciendo”.*



width="900" loading="lazy">

Cabe mencionar que en lo que va del año, **más de 240 invitados internacionales** han visitado diversos campus donde la **EAAD** tiene presencia, como es el caso de los invitados a la **Edición 2019 del Iluma Fest al Tec de Monterrey campus Puebla.**