

Miguel Ortiz, mexicano que trabajó en los efectos ganadores del Oscar



Redacción | Staff CONECTA

Desde Vancouver, Canadá, **Miguel Ortiz** afirma que **está emocionado**. Minutos antes, **se acababa de dar a conocer que el Oscar a los Mejores Efectos Visuales es para Blade Runner 2049**, área en la que él colaboró.

"Me siento muy orgulloso de poder haber sido parte de este gran proyecto", dice a CONECTA.

Ortiz es uno de los Effects Technical Directors del estudio Double Negative, asentado en esa ciudad canadiense, el cual fue el encargado de hacer los efectos visuales de la cinta.



VISUAL EFFECTS

BLADE RUNNER 2049

JOHN NELSON, GERD NEFZER, PAUL LAMBERT
and RICHARD R. HOOVER

9 OSCARS

/>>

En la película, su trabajo fue **"reproducir elementos de la naturaleza, como la lluvia, niebla, nieve"**, aspectos, que para esta cinta, en particular, **fueron esenciales para crear la atmósfera apocalíptica requerida de esta obra de ciencia ficción**, secuela del clásico Blade Runner.

Miguel muestra a CONECTA varias de los ejemplos de su trabajo en la película, incluyendo en una de las escenas finales de la misma, donde hay una pelea en el mar.

Allí, tuvo que añadir olas, agua, viento, neblina, para que la secuencia fuera tan impactante como se requería.

Sobre **por qué Blade Runner 2049 ganó el BAFTA y también ahora el Oscar** en efectos visuales, opina que se debe a la **calidad del trabajo integral que logró el estudio en el que labora.**

"Todo el trabajo en cuanto al detalle que tiene. Todo lo que conlleva el poder integrar a los personajes, las escenas, crear ese universo", explica.



/>>

Ortiz es uno de cuatro o cinco mexicanos que trabajan en Double Negative y colaboraron en la cinta, pero el único directamente enfocado en efectos visuales como Technical Director.

Él es originario de la Ciudad de México y cursó dos años de la carrera de Animación Digital en el Tec de Monterrey campus Santa Fe.

Después, decidió emprender el vuelo directamente a Vancouver en donde estudió, de manera más enfocada, animación 3-D en la Vancouver Film School.

Luego, en la escuela de efectos visuales Lost Boys aprendería y perfeccionaría el dominio del software Houdini, esencial para los efectos que ahora hace.

También ha colaborado en cintas como Suicide Squad, The Dark Tower, Pacific Rim 2, y ahora lo está haciendo en Deadpool 2.

En su etapa en el Tec de Monterrey, Miguel hizo grandes amigos y varios de ellos están ya también en la industria de animación digital.

Afirma estar contento después de haber "picado piedra" y poder haber llegado hasta donde está; comenta que le gustaría poder inspirar y dar pláticas a jóvenes que quieran seguir el camino de esa industria.