

# La EXATEC y artista digital que colaboró en iluminación del filme 1917



La función terminó y la **sala de cine** comenzó a vaciarse. **Ana Luisa López** permaneció en su butaca y, de pronto, tuvo la emoción de ver su **nombre en los créditos** de la película **1917**.

La egresada del [Tec de Monterrey](#) tuvo una participación como **artista digital** en la realización de algunos **efectos** para el filme ganador del **Óscar** a los **Mejores Efectos Visuales**.

*“Me dio mucho orgullo ver mi nombre en los créditos, pensé: ‘¡Wow, todo mundo está viendo esto!’”,* expresó la **EXATEC** para [CONECTA](#).



width="900" loading="lazy">

Ana Luisa trabajó **6 meses** para el estudio **Moving Picture Company (MPC)**, en su sede de Canadá, donde junto a otros artistas digitales **iluminó varias escenas** del filme bélico.

Durante su labor en **MPC** también trabajó en la **iluminación digital** de **Sonic, la película**, que se estrena en próximos días.

## SU EXPERIENCIA EN 1917

Al egresar de [Arte y Animación Digital](#) por el **campus Monterrey** en 2015, Ana Luisa inició una carrera como artista digital de **3D**, trabajando en producción de **videojuegos, comerciales y cortos**.

Su especialidad, reconoce, es la **iluminación**, pero también tiene habilidades para **texturizar, hacer modelos** y trabajar en escenas en un **entorno digital de tres dimensiones desde un diseño en 2D**.

La producción de **1917** ya había iniciado cuando Ana Luisa se incorporó al **equipo de iluminadores** en **MPC**, y le tocó trabajar en un par de secuencias.

*“Estaba muy padre esa película porque, como todo es una secuencia, el **reto técnico era muy grande**; a mí me tocaron cosas muy sencillas porque yo acababa de entrar.*

*“Por ejemplo, me tocó **iluminar elementos** de una escena donde hay unos pétalos volando y otros en el piso, los soldados van caminando y hay una cosa de metal afuera de una casa y luego ven una vaca viva y dos muertas”, reseñó.*

Aunque reconoce que estuvo poco tiempo en la producción de **1917**, señala como valioso su aprendizaje en la **industria internacional del entretenimiento**.

*“Estuve en una **producción** donde había gente tan **talentosa** y **paciente** que me ayudaba. **Cuando una toma mía era aprobada me la celebraban**, eso fue increíble para mí, ver esa **cultura de trabajo** entre los artistas”, señaló.*

Fueron un total de **600 personas** (entre artistas digitales, ingenieros de software y producción) quienes estuvieron involucrados en la realización de los **efectos especiales de 1917**.

*“Es un orgullo de saber que participaste y estuviste ahí, ver **el estándar que tenían para aprobar las tomas, es otro nivel**”, compartió la EXATEC.*

La película **1917** ganó 3 premios Oscar: Mejor Mezcla de Sonido, Mejor Fotografía y Mejores Efectos Visuales.

*"Cuando una toma mía era aprobada me la celebraban, eso fue increíble para mí, ver esa cultura de trabajo entre los artistas"*

## **'ILUMINA' EL NUEVO CAMINO DE SONIC**

Cuando todavía se encontraba trabajando en **1917**, Ana Luisa fue requerida para sumarse al equipo de iluminadores de una nueva versión de **Sonic**.

Esto sucedió por la controversia que hubo al liberar el primer tráiler, ya que los fans no estuvieron de acuerdo en cómo lucía el personaje y se decidió rehacerlo.



width="900" loading="lazy">

Para la **EXATEC** supuso un reto, por las adaptaciones que eso implicó.

*"Muchos elementos ya estaban **iluminados** de la edición anterior y había que adaptarlo al nuevo modelo.*

*"Me tocó **iluminar al personaje de Sonic y a los efectos que estaban alrededor de él**. Como el personaje tiene pelaje genera muchos problemas de ruido y tienes que hacer mucha optimización para que tu imagen salga totalmente limpia", explicó.*

*"Tengo un shot donde **Sonic** sale corriendo en un campo de béisbol y se arrastra por el piso; ahí tuve que iluminar a **Sonic**, el polvo, las piedras, todo", añadió.*

A pesar de que no es fanática de los **videojuegos** –solo del **Tetris**- la **EXATEC** dice que ya sabía quién era el erizo azul.

<https://giphy.com/embed/RiQKQ8POqNR9IJ1hhY>

*"Me gusta porque es un personaje muy divertido. Lo conocía por **Smash Bros**, mis hermanos lo juegan, no recuerdo que hayan jugado un juego de **Sonic** pero obviamente sabía quién era él.*

*"Cuando les dije que iba a iluminar a **Sonic** me dijeron que era algo muy cool trabajar en esa película", agregó.*

Ana Luisa dice que, al igual que en **1917**, haber trabajado en esta producción es todo un logro en su carrera, y define la película como divertida y sobre todo familiar.

## SU TRAYECTORIA COMO ARTISTA DIGITAL

*“Mi gusto por hacer **3D** inició ya cuando estudiaba la carrera, creo que ahí fue cuando me cayó el veinte de que el **3D** era a lo que yo me quería dedicar”, recuerda.*

Después de graduarse la regia encontró una oportunidad en una **startup** que desarrollaba videojuegos para niños, sin embargo, dos años después la empresa se disolvió y parte de su trabajo con ella.

*“Fue una mala experiencia, pero yo me quería seguir dedicando a algo de 3D. Trabajé un tiempo como maestra de **Expresión Digital** en [PrepaTec](#), y aproveché para moverle a programas que no había visto en la carrera”.*



width="900" loading="lazy">

Eventualmente, Ana Luisa llegó a un acuerdo para trabajar en el estudio [Pixel Perfect](#) -creado por los también **egresados del Tec René Allegretti** y **Edén Muñoz**- donde realizó todo tipo de proyectos.

Ahí trabajó como **coordinadora de proyectos e iluminadora en comerciales, cortos mexicanos, videos musicales** y hasta en un **largometraje canadiense del género gore** (sangriento).

*“La película canadiense se llama **Funhouse**, es super gore, pero la verdad es que estuvo divertido hacerla, fue mucho trabajo y es algo que sirvió bastante para mi portafolio.*

*“Creo que sí **potencializó mucho mi carrera y mis conocimientos prácticos de la industria** haber trabajado en **Pixel**; cuando cumplí un año ahí fue que empecé a buscar oportunidades en **Canadá**”.*

Después de que un amigo le dijo que había oportunidades de trabajo, entró a la página del estudio **MPC** para ver las vacantes y envió un demo con los trabajos en los que ya había participado.

*“Mandé mi video un domingo en la noche y para el lunes ya me habían buscado para entrevistarme en línea”, recordó.*

Destaca que en **Canadá** le ha dado mucho orgullo encontrarse con otros **artistas digitales mexicanos**, como algunos que también trabajaron en **Sonic**, aunque no supo precisar cuántos son.

*“Como **los mexicanos somos tan trabajadores y tan creativos**, tenemos tantas ganas de aprender más o tener otro estándar, yo creo por eso hay tantos tan exitosos allá, y eso se nota en el trabajo”.*

Ana Luisa considera que en el **Tec** fue donde encontró su vocación como artista digital y obtuvo valores que la ayudaron a llegar al marco internacional.

*“**El Tec me enseñó sobre trabajo**, a dar el extra, es algo que los maestros te repiten mucho, sabes que poniéndole esfuerzo a lo que estás haciendo es cómo vas a llegar más lejos; quiero aprender más y mejorar la industria en México”, finalizó.*

**SEGURO TAMBIÉN QUERRÁS LEER:**