



## EX ALUMNOS DISTINGUIDOS DE LA UNIVERSIDAD

José Luis Gómez  
INGENIERO DE WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS

# “Es tan amplia, que es difícil que la carrera de informática abarque todas las ramas”

El software utilizado para crear películas como ‘Frozen’ o ‘Zootrópolis’ ha pasado por manos de este salmantino, alumno de la primera promoción de Ingeniería Informática, que destaca el esfuerzo de estudiantes y profesores por sacar adelante la nueva titulación. Asegura que ha comprobado “el buen nivel con el que salí de la facultad”.

BERTA BAZ | MADRID

**C**UANDO se matriculó en informática, José Luis Gómez (Salamanca, 1977) ni se imaginaba que trabajaría en los estudios de Walt Disney en Hollywood, como ingeniero de software en el departamento de tecnología de animación. Antes de dar el salto a Estados Unidos, trabajó en España en el cine de animación, en películas como ‘Planet 51’, y después en Londres en el terreno de los efectos especiales en títulos tan taquilleros como ‘Gravity’. En la meca del cine ha puesto su granito de arena en aplaudidos éxitos como ‘Frozen’, ‘Big Hero 6’ o ‘Zootrópolis’. En la actualidad compagina la creación de nuevas herramientas para los artistas y la exploración de nuevos medios como la realidad virtual y la realidad aumentada.

—¿Cuándo surge su pasión por los ordenadores?

—Cuando estaba terminando la EGB mis padres compraron nuestro primer ordenador, principalmente para los estudios de mi hermano mayor, pero desde ese momento yo sentí mucha curiosidad. Siempre me he pasado muchas horas frente a la pantalla, al principio solo jugando, y luego descubriendo otras muchas cosas que se podían hacer. También soy un gran apasionado

del cine, y busqué la manera de combinar ambos campos. Era mi ilusión, y nunca me planteé que fuera algo que no pudiera llegar a conseguir.

—Entonces tuvo clara su primera opción para la universidad...

—La carrera de informática la comencé con una ilusión tremenda, ya que la nota de acceso era alta y hasta el último momento no tuve claro que podría hacerla. En general no me había preocupado nunca de mis notas, pero los dos últimos años del bachillerato sí me esforcé más sabiendo que había nota de acceso. Cuando accedí a la universidad, en Salamanca había sólo ingeniería informática técnica, que eran tres años. No existía la ingeniería superior, pero justo cuando acabé tercero tuve la gran suerte

de que aprobaron su implantación y pude continuar mis estudios en mi ciudad natal sin tener que trasladarme a Madrid. Después de ambas carreras se han unificado como una sola licenciatura.

—¿Cómo vivió los inicios de la nueva titulación?

—Es una suerte el haber formado parte de la primera promoción de ingeniería superior, ya que se respiraba mucha ilusión tanto por parte de los profesores como de los alumnos, teniendo en cuenta que los comienzos siempre son difíciles por las dudas e incertidumbre que generan. Tuvimos una estrecha relación, ya que por ambas partes pusimos todo de nuestra parte para sacar con éxito esa primera promoción. Entre los compañeros, la verdad no éramos muchos, hubo una

colaboración muy especial.

—¿Definiría como difícil la carrera?

—Cuando algo gusta, uno le pone ganas y empeño, y todo resulta mucho más llevadero. No estoy diciendo con esto que fuera fácil, había que estudiar mucho, pero yo la llevé bien. Durante los primeros cursos existía un abanico de asignaturas no tanto enfocadas a la informática, como son las matemáticas, que aunque yo en su momento protestara por estudiarlas, son fundamentales. En esos años no les daba tanta importancia pero ahora las uso casi a diario en mi trabajo.

—Desde qué se licenció en el año 2000 los estudios de informática habrán evolucionado mucho...

—Espero que sí. Entonces pecaban de ser bastante teóricos, eché de menos más parte práctica, pero la preparación como he comentado fue buena. Los conocimientos que adquirimos fueron muy genéricos, se tocaban todas las ramas de la informática, y ahora es mucho más amplio. La informática es una herramienta que se puede aplicar en muchas áreas -sistemas, redes, bases de datos...- por lo que resulta imposible en la actualidad verlo todo de manera general como yo lo estudié. Es inabarcable por lo que es conveniente que tras la licenciatura cada uno busque su hueco y se

especialice. Es un campo que está en constante evolución y obliga a estar al día.

—¿Reivindica el peso de las ingenierías en la Universidad centenaria?

—Claro está que tienen mucha relevancia Derecho, Filología y Medicina, pilares de la Universidad, pero Salamanca es mucho más. No solo han salido de esas facultades personalidades importantes, que han desparecido. De otras carreras como es el caso de Bellas Artes también han salido reconocidos profesionales. Por ejemplo el vallisoletano David Aja, que tiene mis mismos años, en la actualidad es dibujante de superhéroes para Marvel. En Estados Unidos, siempre que surge la oportunidad comento que estudié en Salamanca, una universidad centenaria, y los americanos muestran su sorpresa, y al mismo tiempo su interés, por conocer su historia.

—¿Cómo calificaría la vida universitaria salmantina?

—Estudiar en Salamanca resulta muy divertido. La estancia en la facultad, entre apuntes y exámenes, se complementa con la fiesta universitaria, con la noche salmantina. Es muy importante tanto lo que ocurre dentro de las aulas como fuera. Es primordial aprender mucho pero también saberte relacionar, y aprovechar la cantidad de gente nueva que se conoce. Yo estudiaba informática pero hice muchos amigos de otras facultades, algo muy rico por el intercambio de ideas. Pienso que esa parte social a veces se pierde un poco cuando entra en juego la competitividad y tratar de ser el mejor. Mi etapa universitaria no se entiende sin esa parte de compañerismo y nuevas amistades.

—Afincado en Hollywood, ¿se siente como si hubiera viajado al espacio?

—He llegado a donde estoy gracias a la mezcla de muchas cosas: pasión y ganas, respaldado por una buena preparación, y estando en el sitio oportuno en el momento ade-

“Lo que en España se pide en una semana, en EEUU nos dan un mes. Estamos muy reconocidos por ser rápidos”

todos a una. Cuando no se sabía algo todos ayudábamos a averiguarlo. Fue una buena manera de aprender. Tengo muy buenos recuerdos de aquellos años, especialmente del grupo de compañeros.

—¿Satisfecho con el balance académico?

—En líneas generales el balance es muy positivo. Como en todo, siempre hay cosas que pudieran haber sido mejores, otras tremendamente peores, pero yo estoy muy contento con la carrera. Salí muy bien preparado. Con una buena base. Después de marcharme de Salamanca hice un máster en Reino Unido de gráficos por ordenador, y pude comprobar el buen nivel



## Ficha

Carrera y promoción: Ingeniería informática, 2000.

Un profesor: No puedo destacar solo uno. Guardo un buen recuerdo de casi todos.

Una comida: Ir de tapas.

Un rincón de Salamanca: El entorno de la Facultad de Ciencias.

Una canción de aquellos tiempos: Algún tema de The Cure o The Sisters of Mercy.



## EX ALUMNOS DISTINGUIDOS DE LA UNIVERSIDAD

cuado. Tras acabar la carrera me estuve formando, y trabajé en distintas empresas del sector hasta que un día vi en internet un anuncio en el que Disney buscaba programadores y eché suerte. Aquí llevo ya casi una década. Me siento un privilegiado porque Disney es una empresa puntera, realiza mucha investigación y utiliza programas pioneros. Yo trabajo en tecnología de la animación y desarrollo herramientas para los animadores. El resultado de cualquier película es producto del trabajo en equipo.

**¿Con qué película de su filmografía se queda?**

—Por motivos sentimentales, la primera en la que trabajé en Disney fue 'Frozen', que ganó el Oscar en 2014 a la mejor película de animación, y ha tenido muchísimo éxito a nivel mundial. Por argumento, mi favorita hasta el momento es 'Zootrópolis'. Reconozco que cada película en la que trabajo es toda una experiencia. De hecho me gusta más recordar todo el proceso de elaboración que el resultado final. Es un lujo poder ver como se hace una película desde el principio hasta que se estrena. En Disney trabajamos al mismo tiempo en numerosos proyectos. Algunos se están gestando durante muchos años hasta que gusta la historia, como el caso de 'Frozen' que cambió varias veces hasta que se aprobó la definitiva, otros al final no ven la luz, pe-

ro en general la media gira en torno a los cinco años.

**¿Con el puesto que ocupa se plantea volver a España?**

—Nunca se sabe, pero sí que es cierto que la posición que tengo en Estados Unidos es muy buena, veo una continuidad en mi trabajo, y hoy por hoy reconozco que no me planteo volver a España, pero tampoco me planteo probar en otra compañía de animación en Los Ángeles. Estoy muy a gusto, y he encontrado un equilibrio en mi vida. El trabajo que tengo me permite estar todos los días aprendiendo cosas nuevas. Nunca se puede decir que uno lo sabe todo. Me encanta tener siempre un reto. En la actualidad estoy trabajando en realidad virtual. En 2018 Walt Disney Animation Studios presentó su primer cortometraje de realidad virtual, 'Cycles', en distintos festivales, con muy buena respuesta. Tuve la suerte de ser el líder de tecnología en el proyecto y ahora estamos explorando qué otras posibilidades puede ofrecer este campo.

**¿En California existe una colonia de salmantinos?**

—¡Para empezar en mi casa! Mi mujer es también salmantina y estudió en la Universidad de Salamanca, así que mi casa se parece mucho a cualquier otra de Salamanca. Contaré como anécdota que aquí me he reencontrado con

un salmantino que también hizo la carrera en la Universidad de la ciudad: José Hernández, guitarrista profesional, pero no solo eso, además fuimos juntos al instituto Fernando de Rojas. A veces el mundo es más pequeño de lo que nos pensamos. En Disney habrá como unos quince españoles. Prácticamente en todos los departamentos hay representación del país. Desde mi punto de vista la formación de los ingenieros españoles no tiene nada que envidiar a los americanos, la diferencia está en que en Estados Unidos hay más medios, y se invierte más. También la diferencia de tiempos, lo que en España se pide en una semana aquí nos dan un mes. En este aspecto los españoles estamos muy reconocidos porque trabajamos muy rápido (risas). Tenemos una capacidad enorme de adaptación a las circunstancias laborales que nos exigen. También les llama mucho la atención lo sociales que somos. Lo mucho que hablamos entre nosotros.

**¿Qué título de animación podría representar su etapa universitaria?**

—La primera película que me viene a la mente es 'Monstruos University' por la temática, aunque no haya muchos puntos en común. Lo importante es tener ilusión en la vida por todo lo que se hace.

**¿Qué consejo les dieron los**



Foto de la graduación en la que José Luis Gómez aparece junto a sus catorce compañeros de promoción.

**profesores el día de la graduación?**

—Lo recuerdo como un acto muy emotivo. De hecho lo cubrió LA GACETA al tratarse de la graduación de la primera promoción de ingeniería superior. Los profesores nos animaron a disfrutar de la vida y de ser ingenieros. Es un momento en el que te planteas muchas cosas ya que comienzan las vacaciones y en septiembre ya no se regresa a la Universidad para comenzar un nuevo curso, sino que ya te tienes que buscar tu hueco en el mercado laboral. Es una etapa de mucha incertidumbre.

**—Las nuevas generaciones bajarán en puestos que a día de hoy no existen...**

—Cuando yo estaba en la universidad puestos como el de community manager no existían. Tanto la informática como internet han abierto un inmenso campo laboral. Por poner un ejemplo, en general no buscamos a gente super especializada en la última herramienta que ha aparecido en el mercado, lo interesante es encontrar a gente con buenas bases y la formación necesaria para enseñarles esas últimas tecnologías y que las apliquen a su cometido. Es imposible que la universidad esté al día de las últimas innovaciones, lo fundamental es que proporcione una buena base, y que el informático u otro licenciado, una vez que se incorpora al mercado laboral, se especialice en aquello que más le atrae.