

Diego Ángel

Un futuro animado

Es colombiano. Llegó a Estados Unidos hace 30 años y allí, a fuerza de talento, creatividad y trabajo, se convirtió en uno de los precursores de la animación digital. Hoy ha vuelto a su país para asumir un encargo de gran envergadura.



Después de 30 años de estar fuera de Colombia, Diego Ángel regresó buscando un refugio, y lo encontró en una pequeña finca en Titiribí, Antioquia, bajo la sombra de sus palmeras. No muchos, salvo sus amigos de la niñez, sabían de él, aunque en el mundo no era un desconocido: Diego es uno de los precursores de la animación digital, negocio en el que comenzó cuando hablar de 3D era un asunto descabellado.

Se marchó de su país natal a mediados de los 70 y llegó a Chicago para estudiar Cine. Allí conoció la animación digital, una ciencia –hoy un arte, en realidad– de la que, para entonces, apenas se comenzaba a hablar; la razón de ello era muy simple: requería, entre otras muchas cosas, computadores poderosos. Ahora bien, a finales de los 70, un buen computador tenía menos capacidad de procesamiento que un teléfono celular y costaba más que una casa familiar.

Diego fundó, a principios de los 80 en California, a donde llegó atraído por la bullente industria cinematográfica, la compañía Angel Studio, con la que comenzó a hacer pequeñas animaciones científicas y empresariales. Así, empezó a dar a conocer su trabajo y su particular mirada del negocio. Un paso enorme en su carrera fue la animación que hizo para el video musical de Peter Gabriel, *Kiss the frog*, galardonado en los premios MTV.

No tardó mucho en comprender que con la evolución de los hered-

ros del Atari existía un gran potencial en el desarrollo de juegos, tanto para computador como para las incipientes consolas de Nintendo y de Sony. Nació la industria de los videojuegos, y Diego no se quería quedar atrás en la tabla de posiciones. Aquí vino, entonces, el punto de inflexión definitivo en su carrera: decidió involucrar la física y la matemática en los juegos. Para ello, contrató profesores de estas disciplinas de la Universidad de California, con lo que consiguió que los movimientos animados lucieran más realistas. Él es el responsable de que los autos reboten al estrellarse tal y como lo harían en una calle real, o que el protagonista de la historia se mueva regido por las leyes de la gravedad.

No era un avance nimio, por lo que pronto los japoneses, que dominaban la industria, lo ficharon para que jugara de su lado desarrollando avances en la animación 3D. La compañía creció de una manera no planeada y casi sobre la marcha; Diego tuvo que contratar genios programadores, artistas y creativos. En medio de estos esfuerzos de innovación vino lo que sería uno de sus grandes desarrollos: hasta ese entonces, en los juegos de carros el conductor se limitaba a recorrer una pista de la que

no se podía salir, pero Diego inventó la manera de permitir que el conductor abandonara el recorrido estándar para adentrarse, por ejemplo, en una ciudad doblando las esquinas que quisiera. Así nacieron los superéxitos de *Midtown Madness* y *Midnight Club*.

Pasó el tiempo. Diego se convirtió en una especie de gurú en el mundo de la animación digital, tuvo dos hijas y se vio obligado a pasar la mitad de su vida en un avión visitando un día a los japoneses y otro a sus proveedores en Nueva York o Chicago. Entonces, en 2003, una de las compañías a las que les vendía sus desarrollos decidió apropiarse del negocio, y le hizo una oferta que no pudo rechazar. Y aquí está, bajo la sombra de sus palmares. Vendió todo; la historia de sus mejores años junto a los 227 empleados de la compañía que vio nacer.

Diego deambuló un tiempo más por Estados Unidos y, mientras tanto, el llamado de su tierra se acrecentaba. Quería volver, pensando que aquí no sería gurú de nada, para dedicarse a disfrutar de su retiro. Pero, contrario a su plan, no bien había puesto un pie fuera del avión, estando ya en el submundo de la animación, en Colombia, otros se dieron cuenta de su presencia.

Así, cierto día fue convocado por el Gobierno como parte de un enorme esfuerzo por diversificar la economía del país, y le encargaron diagnosticar el negocio de la animación en Colombia. “Si lográramos apenas capturar 1% de la totalidad del mercado mundial de la animación”, dice con bríos en la voz, “este rubro pasaría a ser el tercer renglón de exportaciones después del petróleo y el carbón”.

Diego está involucrado en este momento en un plan a cinco años para evaluar el entorno, educar el talento y luego darlo a conocer en el exterior. Con ello, podría poner a Colombia en el mapa de la animación, hoy dominado por países como India, China y Malasia. “Existe entusiasmo, ganas de aprender y mucha creatividad en los animadores colombianos”, afirma Diego.

Diego fracasó en su intento de retirarse. Los que saben de su talento lo quieren todavía involucrado, y él, en el fondo, no se puede quedar quieto. Incluso bajo la sombra de sus palmeras, de las que se ufana al decir que ya posee 123 variedades diferentes, seguirá pensando en el encargo de darle a Colombia un futuro muy animado. 🛩️

