

EFECTOS ESPECIALES

JMMN FX & CREATURE STUDIO



Bebé animatrónico. Dummy hiperrealista de bebé realizado en Smooth-On gel de silicón, para serie internacional de *Netflix*.



Los efectos especiales no nada más son terror, sangre. No. No sabes la cantidad de cosas que hemos ido descubriendo en el camino. Se van haciendo dummies, animatrónicos, cosas de fantasía increíbles. Es un mundo y yo creo que no terminamos ahorita."

CARMEN CERVANTES

MAKEUP FX ARTIST Y CEO DE
JMMN FX & CREATURE STUDIO

Hablamos con Juan Manuel y Carmen Cervantes, CEOs de **JMMN FX & Creature Studio** y nos platicaron sobre su trayectoria en la Industria del cine

POR: MARIANA ALEJANDRA RODRÍGUEZ DEL ÁNGEL

Con más de 25 años de experiencia y su gran pasión por los Efectos Especiales, Juan Manuel Méndez y Carmen Cervantes han llevado a su estudio, *JMMN FX & Creature Studio*, a ser el más reconocido del país, participando en proyectos internacionales en los que han colaborado con grandes casas productoras y reconocidos directores en Hollywood.

¿Cómo lidian con la presión saber que su trabajo será visto por muchas personas al trabajar con plataformas como Netflix y directores como Alejandro Iñárritu?

JM: Gracias a Dios hemos participado en muchísimos proyectos de Televisa, de Netflix, de Disney, en Amblin Entertainment con Spielberg, en Amazon, en HBO, y bueno para las casas productoras de comerciales, editoriales y toda la onda. Inclusive para fuera del asunto del cine y televisión para estos *cuartos de escape* que hoy están de moda. Hemos estado también en eventos para premieres de películas famosas, como Halloween. Hacemos dummies, animatrónicos. Luego, por ejemplo, en Halloween de que agarran al cuerpo y le cortan la cabeza. Algo muy memorable, es lo que quieren que nosotros hagamos y que quede con la misma calidad para esos cuartos de escape. Entonces ha sido muy variado. Por todos lados, afortunadamente nos han convocado para que hagamos toda esta parte de los efectos.

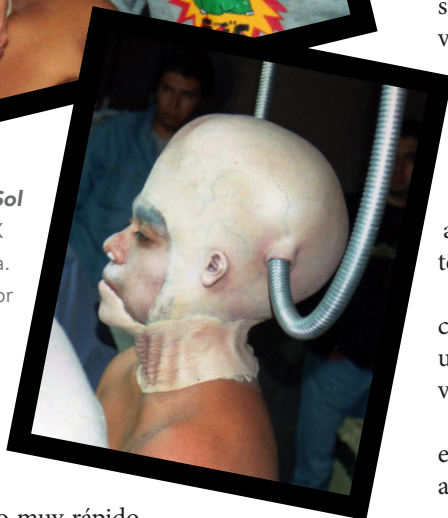
CC: La verdad digo, presión, sí, la verdad siempre trabajamos con mucho estrés. Mucho. Porque desgraciadamente no le dan el tiempo que se requiere para poder desarrollar con mucha finura esta situación. Son muchos procesos. Un dummy, un maquillaje, requiere mucho tiempo para atrás, de producción. Hemos tenido producciones de estar trabajando un año para que después se filme. ¿Por qué? Porque tienes que hacer muchísimos efectos. Entonces realmente yo creo que la presión es esa. Que salga cada



Zombie para cortinillas de *The Walking Dead*, FOX. Diseño de personaje, piezas protéticas en silicón y Maquillaje FX por Juan Manuel Méndez, Carmen Cervantes y JMMN Crew.



Marcianito de Manzanita Sol para comercial. Makeup FX & diseño por Gabriel Solana. Prosthetics & Makeup FX por Juan Manuel Méndez.



proceso lo mejor que lo podamos hacer. Hay veces en las que los directores te dicen “No, es que ni se va a ver. Es algo muy rápido.

Es *Night Vision*” y nosotros decimos “No” porque por nuestro propio reto, por tener algo padre, le inyectamos mucha calidad, mucha creatividad, mucho profesionalismo, y los directores terminan haciendo el *close-up*. Ósea, desde que no se viera a “Wow, como voy a desaprovechar esto”. Y la verdad es que para nosotros es mucho halago porque aparte del estrés, tienes que tener muy preciso desde la planeación, de los materiales, del diseño, de los elementos, de cómo se tiene que ver, como va a ser la escultura. Híjole, es echarle mucha cabeza a toda esa planeación. Entonces es mucha emoción cuando sale. Los vemos en los cortos, en los comerciales del cine. La verdad es que es muy padre.

¿Cuál fue el proyecto que les sirvió de trampolín para ser más reconocidos en la industria?

JM: Pues han sido varios. Antes de que pusiéramos el estudio, fue con una pierna que hice con el diseñador con el que trabajamos y fue para *Amores perros* de Iñárritu. Justo ese fue el que me catapultó para seguir haciendo todo esto y seguir yéndonos hacia arriba. Posteriormente, ya como estudio han sido varios, de hecho, en *La cueva del Diablo* con los directores, al ver que no nada más hicimos una sombra, sino que hicimos algo más elaborado, pues gracias a eso nos siguieron hablando para más películas. Inclusive el *Compayito* nos catapultó para muchos proyectos de Televisa también porque hemos sido de los pocos estudios que han logrado esa magia de que se sienta vivo. El *Marcianito de manzanita sol* también aquí en México fue algo nuevo, porque antes no se hacían ese tipo de proyectos y cuando salió al aire fue como muy recordado por muchos. Y también de ahí se abrieron las puertas para muchas otras cosas.

¿En su estudio existen divisiones por área de especialidad?

JM: Si. Nosotros empezamos siempre en estos proyectos con la lectura de un guion. Y ya de ahí cuando nos convocan, siempre vamos Carmen y yo a vernos con el director y con el productor y ya nos van planteando que es lo que quieren para el proyecto. Tenemos personal que hace el diseño, para empezar a aterrizar el look. Luego se pasan a la parte de escultura que es donde empezamos a crear todo el look ya en 3D de cómo se va a ver, ya sea un maquillaje, un animatrónico, un dummy o el efecto que se vaya a dar. También está la parte de los “*Mold Makers*” que son las personas que hacen los moldes de esas esculturas. Que es un rollote, eh. Al igual que todos, pero estas personas tienen la responsabilidad de que en ese departamento salga todo bien porque si tantito no le calculan bien, o no hacen un buen molde, le dan en la torre a todos procesos anteriores. Casi no le dan el aplauso o el crédito merecido a los *Mold Makers* pero obviamente es un trabajo que desde ahí parte si le sigues o te vas pa’ tras.

CC: Ya esa parte es como decisiva. Si todo sale bien se puede continuar con los vaciados o si de plano te equivocaste al hacer un molde con candados, echas a perder la escultura, y es otra vez volver a empezar todo. Entonces es mucha responsabilidad.

JM: Y sigue la parte del vaciado, que es cuando uno ya inyecta en ese molde el silicón, el látex o el material que vamos a usar y acabados, que ya es la parte de pintura, insertado de cabello, el





ponerle el ojito, la dentadura, la lengua, según el efecto que se vaya a hacer. Entonces si son como muchas disciplinas las que se van integrando para poder lograr estos efectos.

CC: Y bueno, de ahí pueden partir muchas cosas, los animatronics, los mecanismos. Ya va como más especialidad.

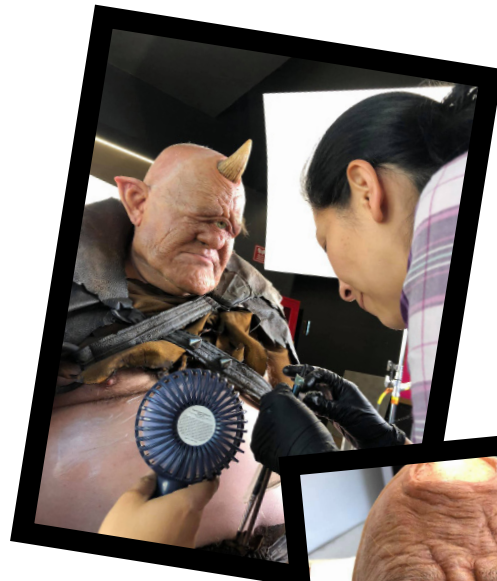
¿Cuál es el error más común que comete un principiante?

JM: Creo que el error más común es el uso del material. Desafortunadamente, por redes sociales y mucho por YouTube, vemos a personas que se hacen mil cosas en la cara. Les queda muy padre, pero nada más te dicen que usan látex, y nunca te ponen que debe ser un látex exclusivo para la piel, un látex *cosmético*. Entonces el error de muchas personas es ocupar en sí mismo, o inclusive ocuparlo haciendo un maquillaje con látex *industrial*. La gran diferencia es que el látex industrial tiene una gran carga de amoníaco. El amoníaco es el que hace que el látex esté líquido. Entonces meterle eso a la piel es super fatal. De hecho, a nosotros nos ha llegado gente que quiere estudiar con nosotros y nos han enseñado fotos de cuando le han metido látex y pues cuando lo arrancan se viene pues con todo y piel, y se ve ahí toda la herida bien fuerte. Entonces hasta allá puede llegar ese asunto.

CC: Inclusive hay gente alérgica al látex que se puede morir. Y lo más fácil, y lo más barato: Látex. Todo el mundo cree que lo más usamos es látex. No. Usamos elementos profesionales.

Entonces es asegurarnos incluso que tengan su garantía de que es seguro para usarlo en la piel. Desgraciadamente en muchas “escuelas” de maquillaje enseñan con látex. Imagínate el gran error. La gente que va ahí a aprender, pues no sabe. Ellos van a aprender resultados profesionales que se suponen que saben, y que enseñen con eso. Aquí en nuestros cursos jamás les damos látex. En las capacitaciones que damos es una capacitación muy integral en conocimientos de técnicas, de materiales, de procedimientos y que vayan seguros a su chamba. Que de verdad se sepan vender como artistas del maquillaje, pero con todo el respaldo de conocimientos que puedes ir teniendo.

JM: Si, y han habido muchos casos. Nos han llegado a hablar de empresas de televisión, así de: que pueden hacer. Porque usaron justamente látex industrial y la actriz se sentía que se estaba quemando, ya tenía un enrojecimiento muy fuerte. Entonces nosotros les fuimos diciendo qué es lo que podían hacer en ese momento para que posteriormente fuera al dermatólogo, al médico, para seguir un tratamiento. Pero si, desafortunadamente se vuelve un error común por la falta de conocimiento, y sobre todo por lo que te digo, en YouTube muchas personas juegan con el látex no dando la precaución de que debe de ser un látex industrial si es para el rostro. El látex industrial se puede usar para muchas otras cosas como dummies, para elementos. Para la piel no. Para eso hay látex especiales. Y aún así, tiene que haber todo un tratamiento para que podamos estar libres de que no vaya a pasar algo.



Carmen Cervantes
aplicando el maquillaje en el set de grabación del comercial.

Cíclope para comercial de Cinemex. Diseño de Maquillaje FX por Gabriel Solana. Efectos Especiales de Maquillaje y vestuario por Gabriel Solana, Carmen Cervantes, Juan Manuel Méndez y JMMN crew.



¿Cuál ha sido el proyecto más complejo que han realizado?

JM: Creo que todos los proyectos tienen su grado de dificultad, pero uno que recuerdo ahorita, es el dummy ahogado. Nos habían dicho de ese, pero no los tiempos ni que día se iba a hacer. Este proyecto fue para Estados Unidos. Ese dummy era muy complejo porque tenía un esqueleto tipo stop motion, o sea se podía mover. Podías ponerlo en posiciones.

CC: Y teníamos ya el plan de trabajo por semanas de como ir avanzando para tenerlo en tiempo y forma.

JM: Y sí nos habían dicho, “Oigan, después de este dummy probablemente necesitemos el mismo dummy de esta persona, pero ya muerta porque se va a ahogar, lo van a encontrar en un océano”. Dijimos “Órale, padrísimo” pero desafortunadamente, lo necesitaban a último minuto, entonces nosotros estábamos en la fabricación de este dummy, que era cuerpo completo con esqueleto, y ellos necesitan antes el otro dummy. El ahogado. Entonces cuando nos dicen, nosotros de “Hijole”. Aparte íbamos saliendo de la pandemia, no había muchos elementos, ni materiales, ni personal ni nada de ese asunto, entonces eso complicó muchísimo las cosas. Los materiales estaban detenidos en la Aduana o no los traían. Fue un caos. Afortunadamente, nosotros aquí en el estudio siempre procuramos tener un stock de materiales, pero con pandemia se nos estaba agotando terriblemente. Entonces tuvimos que hacer a un lado el dummy que estábamos haciendo para clavarnos en el otro dummy, y si nos dieron como una semana y media, 2 semanas para poder hacerlos cuando realmente eran 4 semanas. Entonces fue muy caótico. La gente que teníamos aquí en el estudio, tuvimos que meternos por completo, casi no dormíamos. Trabajábamos día y noche. No, fue una locura.

CC: Todos los proyectos tienen algo. Por que, por ejemplo, al material hay que darle su tiempo, a que gele, incluso el clima afecta mucho a veces también a que los materiales sequen como deben de secar, no puedes abrir los moldes antes de tiempo porque se te descuadran. De hecho, el taller está con clima. Lo tenemos controlado porque si no, no gela. Realmente creo que siempre hay algo que debemos afinar, pero eso también es lo padre de cada proyecto porque te permite no a ponerte a llorar. Tienes que solucionar en el momento porque si no, al otro día ya se atrasó el proceso, y eso nos ha hecho mucho la mentalidad de seguir avanzando, porque a lo mejor un artista se puede poner a llorar, a decir “Ya no quiero, ya me salió mal y ya me voy porque no me salió lo que quería”, porque nos ha pasado. Artistas que de repente vienen y se sientan porque son las 3 de la mañana y no le salió como él quería y se pone, pues, berrinchudo y ya no continúa trabajando, entonces “Okay, gracias, bye. Tenemos que sacar el trabajo que nosotros nos comprometimos a sacar”. Y gracias a Dios siempre hemos quedado con resultados muy buenos.

¿Han tenido complicaciones con el envío de los dummies?

JM: El que te digo que salió de emergencia, ósea si fue un caos en ese aspecto, pero bueno, salió bien, gustó muchísimo. Funcionó. Maravilloso. Nos lo detuvieron allá en la aduana, en Estados Unidos, porque pensaron que era una cabeza real.

CC: Si, de hecho, lo mandamos por FedEx porque tenía que

irse a Miami. Y tenía que estar tal día, a tal hora porque iban a filmar. Fuimos a hablar con FedEx “Oigan, a ver, nos dedicamos a esto, no vayan a creer que estamos mandando cosas que no debemos”. Entonces es hacer una carta técnica, con todos los materiales de lo que iba hecho. Ahora sí que desglosar todo.

JM: Toda la ficha técnica para que ellos puedan ver que es una cabeza falsa.

CC: Y bueno, quieras o no son retos. Todo es crecimiento, todo son experiencias.

JM: Si, y van super protegidos. Siempre les metemos el clásico plástico burbuja que ayuda muchísimo. Ponemos rellenos también, hay una especie como de plástico, como almohaditas que también ayuda al impacto. Siempre procuramos tener todo muy bien para que no vaya a sufrir ningún daño. A parte que también a los dummies o a las piezas que hacemos, les hacemos pruebas de resistencia para que aguanten. Sobre todo a ese ahogado, pues iba a ir abajo del agua. Lo iban a meter al océano, entonces tiene que aguantar el agua, la salinidad y todo ese asunto. Entonces hacemos todas estas pruebas en el estudio antes de enviarlo.

¿Qué consejo le darían a alguien cuyo sueño es dedicarse a los Efectos Especiales?

CC: Lo primero, obviamente la pasión que de verdad debes de tener y el que te capacites. Nos hemos encontrado en el camino a gente que cuando abres sus trabajos pues si te llevas chascos porque estudiaron en Londres, en Canadá, pero realmente no hay una calidad con la que tú digas “Okay, vente. Vamos a hacer equipo dentro de un proyecto”. Por eso decidimos abrir nuestra división de capacitación que es el “Training center”. Para sobre todo que haya una competitividad laboral, pero de calidad. Leal. Porque que nada más ya “Por poner sangre soy super *makeup artist*.” No. Lleva un proceso. Nos ha costado algo de tiempo ir diseñando nuestros programas de capacitación para la persona que quiera empezar, tenemos el nivel 1, 2 y 3. Con varios programas, cada uno para que tú escojas con cuál quieres empezar. Entonces por mi parte, yo si diría eso, que se capacitaran profesionalmente, porque desgraciadamente hay cursos de “Has tu personaje en 3 días” y dices “Por amor de Dios, claro que no” pero bueno, se respeta. Y nosotros lo que damos es lo mejor que tenemos. No nos guardamos ningún secreto, les compartimos tal cual el “*Know How*” tanto en procedimientos, técnicas, materiales, todo. Para que puedas lograr lo que nosotros hemos logrado.

REDES SOCIALES

FACEBOOK

JMMN, FX & Creature studio

INSTAGRAM

@jmmnfx
@jmmnmakeupfxtrainingcenter

YOUTUBE

JMMN, FX & Creature studio, Special Makeup Effects

PÁGINA WEB

fxcreaturestudio.com

¿Cuál ha sido el proyecto más complejo que han realizado?

JM: Creo que todos los proyectos tienen su grado de dificultad, pero uno que recuerdo ahorita, es el dummy ahogado. Nos habían dicho de ese, pero no los tiempos ni que día se iba a hacer. Este proyecto fue para Estados Unidos. Ese dummy era muy complejo porque tenía un esqueleto tipo stop motion, o sea se podía mover. Podías ponerlo en posiciones.

CC: Y teníamos ya el plan de trabajo por semanas de como ir avanzando para tenerlo en tiempo y forma.

JM: Y sí nos habían dicho, "Oigan, después de este dummy probablemente necesitemos el mismo dummy de esta persona, pero ya muerta porque se va a ahogar, lo van a encontrar en un océano". Dijimos "Órale, padrísimo" pero desafortunadamente, lo necesitaban a último minuto, entonces nosotros estábamos en la fabricación de este dummy, que era cuerpo completo con esqueleto, y ellos necesitan antes el otro dummy. El ahogado. Entonces cuando nos dicen, nosotros de "Híjole". Aparte íbamos saliendo de la pandemia, no había muchos elementos, ni materiales, ni personal ni nada de ese asunto, entonces eso complicó muchísimo las cosas. Los materiales estaban detenidos en la Aduana o no los traían. Fue un caos. Afortunadamente, nosotros aquí en el estudio siempre procuramos tener un stock de materiales, pero con pandemia se nos estaba agotando terriblemente. Entonces tuvimos que hacer a un lado el dummy que estábamos haciendo para clavarnos en el otro dummy, y si nos dieron como una semana y media, 2 semanas para poder hacerlos cuando realmente eran 4 semanas. Entonces fue muy caótico. La gente que teníamos aquí en el estudio, tuvimos que meternos por completo, casi no dormíamos. Trabajábamos día y noche. No, fue una locura.

CC: Todos los proyectos tienen algo. Por que, por ejemplo, al material hay que darle su tiempo, a que gele, incluso el clima afecta mucho a veces también a que los materiales sequen como deben de secar, no puedes abrir los moldes antes de tiempo porque se te descuadran. De hecho, el taller está con clima. Lo tenemos controlado porque si no, no gela. Realmente creo que siempre hay algo que debemos afinar, pero eso también es lo padre de cada proyecto porque te permite no a ponerte a llorar. Tienes que solucionar en el momento porque si no, al otro día ya se atrasó el proceso, y eso nos ha hecho mucho la mentalidad de seguir avanzando, porque a lo mejor un artista se puede poner a llorar, a decir "Ya no quiero, ya me salió mal y ya me voy porque no me salió lo que quería", porque nos ha pasado. Artistas que de repente vienen y se sientan porque son las 3 de la mañana y no le salió como él quería y se pone, pues, berrinchudo y ya no continúa trabajando, entonces "Okay, gracias, bye. Tenemos que sacar el trabajo que nosotros nos comprometimos a sacar". Y gracias a Dios siempre hemos quedado con resultados muy buenos.

¿Han tenido complicaciones con el envío de los dummies?

JM: El que te digo que salió de emergencia, ósea si fue un caos en ese aspecto, pero bueno, salió bien, gustó muchísimo. Funcionó. Maravilloso. Nos lo detuvieron allá en la aduana, en Estados Unidos, porque pensaron que era una cabeza real.

CC: Si, de hecho, lo mandamos por FedEx porque tenía que

irse a Miami. Y tenía que estar tal día, a tal hora porque iban a filmar. Fuimos a hablar con FedEx "Oigan, a ver, nos dedicamos a esto, no vayan a creer que estamos mandando cosas que no debemos". Entonces es hacer una carta técnica, con todos los materiales de lo que iba hecho. Ahora sí que desglosar todo.

JM: Toda la ficha técnica para que ellos puedan ver que es una cabeza falsa.

CC: Y bueno, quieras o no son retos. Todo es crecimiento, todo son experiencias.

JM: Si, y van super protegidos. Siempre les metemos el clásico plástico burbuja que ayuda muchísimo. Ponemos rellenos también, hay una especie como de plástico, como almohaditas que también ayuda al impacto. Siempre procuramos tener todo muy bien para que no vaya a sufrir ningún daño. A parte que también a los dummies o a las piezas que hacemos, les hacemos pruebas de resistencia para que aguanten. Sobre todo a ese ahogado, pues iba a ir abajo del agua. Lo iban a meter al océano, entonces tiene que aguantar el agua, la salinidad y todo ese asunto. Entonces hacemos todas estas pruebas en el estudio antes de enviarlo.

¿Qué consejo le darían a alguien cuyo sueño es dedicarse a los Efectos Especiales?

CC: Lo primero, obviamente la pasión que de verdad debes de tener y el que te capacites. Nos hemos encontrado en el camino a gente que cuando abres sus trabajos pues si te llevas chascos porque estudiaron en Londres, en Canadá, pero realmente no hay una calidad con la que tú digas "Okay, vente. Vamos a hacer equipo dentro de un proyecto". Por eso decidimos abrir nuestra división de capacitación que es el "Training center". Para sobre todo que haya una competitividad laboral, pero de calidad. Leal. Porque que nada más ya "Por poner sangre soy super *makeup artist*." No. Lleva un proceso. Nos ha costado algo de tiempo ir diseñando nuestros programas de capacitación para la persona que quiera empezar, tenemos el nivel 1, 2 y 3. Con varios programas, cada uno para que tú escojas con cuál quieres empezar. Entonces por mi parte, yo si diría eso, que se capacitaran profesionalmente, porque desgraciadamente hay cursos de "Has tu personaje en 3 días" y dices "Por amor de Dios, claro que no" pero bueno, se respeta. Y nosotros lo que damos es lo mejor que tenemos. No nos guardamos ningún secreto, les compartimos tal cual el "Know How" tanto en procedimientos, técnicas, materiales, todo. Para que puedas lograr lo que nosotros hemos logrado.

REDES SOCIALES

FACEBOOK
JMMN, FX & Creature studio

INSTAGRAM
@jmmnfx
@jmmnmakeupfxtrainingcenter

YOUTUBE
JMMN, FX & Creature studio, Special Makeup Effects

PÁGINA WEB
fxcreaturestudio.com



Personaje para comercial *Pepsi Natural*

JM: Si, y actualizarse. Checar bien los materiales y toda la onda. También nos ha pasado que, en escuelas, inclusive de maquillaje que tienen esa aparte de caracterización, luego usen materiales que no son para la piel, desafortunadamente. Entonces, si esa es la pasión de la persona (hacer efectos especiales), que investigue. Que se empape un poquito de este asunto. Ahorita, gracias al internet y a las redes sociales tenemos esa oportunidad de checar bien, de ver como se hacen en otros países, los profesionales y toda la onda. Pero si definitivamente es capacitarse al cien por ciento porque puede gustarnos, pero si dañamos la piel de alguien, nos metemos en un problema muy, muy serio.



JMMN FX & Creature Studio, CDMX.

INSCRÍBETE A LOS CURSOS

NIVEL 1
BASES SÓLIDAS
- Advanced teeth prosthetics FX
- Injury & Trauma makeup FX
- Silicone prosthetic
- Master, makeup FX artist & designer for film and TV

NIVEL 2
INTERMEDIO
- Junior sculpture I
- Junior sculpture II
- Diplomado: Diseño y creación de personajes y criaturas

NIVEL 3
TÉCNICAS AVANZADAS
- Hiperrealistic decapitated silicone full head
- Anging intensive prosthetics



¿Cuál ha sido el proyecto más complejo que han realizado?

JM: Creo que todos los proyectos tienen su grado de dificultad, pero uno que recuerdo ahorita, es el dummy ahogado. Nos habían dicho de ese, pero no los tiempos ni que día se iba a hacer. Este proyecto fue para Estados Unidos. Ese dummy era muy complejo porque tenía un esqueleto tipo stop motion, o sea se podía mover. Podías ponerlo en posiciones.

CC: Y teníamos ya el plan de trabajo por semanas de como ir avanzando para tenerlo en tiempo y forma.

JM: Y sí nos habían dicho, "Oigan, después de este dummy probablemente necesitemos el mismo dummy de esta persona, pero ya muerta porque se va a ahogar, lo van a encontrar en un océano". Dijimos "Órale, padrísimo" pero desafortunadamente, lo necesitaban a último minuto, entonces nosotros estábamos en la fabricación de este dummy, que era cuerpo completo con esqueleto, y ellos necesitan antes el otro dummy. El ahogado. Entonces cuando nos dicen, nosotros de "Híjole". Aparte íbamos saliendo de la pandemia, no había muchos elementos, ni materiales, ni personal ni nada de ese asunto, entonces eso complicó muchísimo las cosas. Los materiales estaban detenidos en la Aduana o no los traían. Fue un caos. Afortunadamente, nosotros aquí en el estudio siempre procuramos tener un stock de materiales, pero con pandemia se nos estaba agotando terriblemente. Entonces tuvimos que hacer a un lado el dummy que estábamos haciendo para clavarnos en el otro dummy, y si nos dieron como una semana y media, 2 semanas para poder hacerlos cuando realmente eran 4 semanas. Entonces fue muy caótico. La gente que teníamos aquí en el estudio, tuvimos que meternos por completo, casi no dormíamos. Trabajábamos día y noche. No, fue una locura.

CC: Todos los proyectos tienen algo. Por que, por ejemplo, al material hay que darle su tiempo, a que gele, incluso el clima afecta mucho a veces también a que los materiales sequen como deben de secar, no puedes abrir los moldes antes de tiempo porque se te descuadran. De hecho, el taller está con clima. Lo tenemos controlado porque si no, no gela. Realmente creo que siempre hay algo que debemos afinar, pero eso también es lo padre de cada proyecto porque te permite no a ponerte a llorar. Tienes que solucionar en el momento porque si no, al otro día ya se atrasó el proceso, y eso nos ha hecho mucho la mentalidad de seguir avanzando, porque a lo mejor un artista se puede poner a llorar, a decir "Ya no quiero, ya me salió mal y ya me voy porque no me salió lo que quería", porque nos ha pasado. Artistas que de repente vienen y se sientan porque son las 3 de la mañana y no le salió como él quería y se pone, pues, berrinchudo y ya no continúa trabajando, entonces "Okay, gracias, bye. Tenemos que sacar el trabajo que nosotros nos comprometimos a sacar". Y gracias a Dios siempre hemos quedado con resultados muy buenos.

¿Han tenido complicaciones con el envío de los dummies?

JM: El que te digo que salió de emergencia, ósea si fue un caos en ese aspecto, pero bueno, salió bien, gustó muchísimo. Funcionó. Maravilloso. Nos lo detuvieron allá en la aduana, en Estados Unidos, porque pensaron que era una cabeza real.

CC: Si, de hecho, lo mandamos por FedEx porque tenía que

irse a Miami. Y tenía que estar tal día, a tal hora porque iban a filmar. Fuimos a hablar con FedEx "Oigan, a ver, nos dedicamos a esto, no vayan a creer que estamos mandando cosas que no debemos". Entonces es hacer una carta técnica, con todos los materiales de lo que iba hecho. Ahora sí que desglosar todo.

JM: Toda la ficha técnica para que ellos puedan ver que es una cabeza falsa.

CC: Y bueno, quieras o no son retos. Todo es crecimiento, todo son experiencias.

JM: Si, y van super protegidos. Siempre les metemos el clásico plástico burbuja que ayuda muchísimo. Ponemos rellenos también, hay una especie como de plástico, como almohaditas que también ayuda al impacto. Siempre procuramos tener todo muy bien para que no vaya a sufrir ningún daño. A parte que también a los dummies o a las piezas que hacemos, les hacemos pruebas de resistencia para que aguanten. Sobre todo a ese ahogado, pues iba a ir abajo del agua. Lo iban a meter al océano, entonces tiene que aguantar el agua, la salinidad y todo ese asunto. Entonces hacemos todas estas pruebas en el estudio antes de enviarlo.

¿Qué consejo le darían a alguien cuyo sueño es dedicarse a los Efectos Especiales?

CC: Lo primero, obviamente la pasión que de verdad debes de tener y el que te capacites. Nos hemos encontrado en el camino a gente que cuando abres sus trabajos pues si te llevas chascos porque estudiaron en Londres, en Canadá, pero realmente no hay una calidad con la que tú digas "Okay, vente. Vamos a hacer equipo dentro de un proyecto". Por eso decidimos abrir nuestra división de capacitación que es el "Training center". Para sobre todo que haya una competitividad laboral, pero de calidad. Leal. Porque que nada más ya "Por poner sangre soy super *makeup artist*." No. Lleva un proceso. Nos ha costado algo de tiempo ir diseñando nuestros programas de capacitación para la persona que quiera empezar, tenemos el nivel 1, 2 y 3. Con varios programas, cada uno para que tú escojas con cuál quieres empezar. Entonces por mi parte, yo si diría eso, que se capacitaran profesionalmente, porque desgraciadamente hay cursos de "Has tu personaje en 3 días" y dices "Por amor de Dios, claro que no" pero bueno, se respeta. Y nosotros lo que damos es lo mejor que tenemos. No nos guardamos ningún secreto, les compartimos tal cual el "Know How" tanto en procedimientos, técnicas, materiales, todo. Para que puedas lograr lo que nosotros hemos logrado.

REDES SOCIALES

FACEBOOK

JMMN, FX & Creature studio

INSTAGRAM

@jmmnfx
@jmmnmakeupfxtrainingcenter

YOUTUBE

JMMN, FX & Creature studio, Special Makeup Effects

PÁGINA WEB

fxcreaturestudio.com



Personaje para comercial *Pepsi Natural*

JM: Si, y actualizarse. Checar bien los materiales y toda la onda. También nos ha pasado que, en escuelas, inclusive de maquillaje que tienen esa aparte de caracterización, luego usen materiales que no son para la piel, desafortunadamente. Entonces, si esa es la pasión de la persona (hacer efectos especiales), que investigue. Que se empape un poquito de este asunto. Ahorita, gracias al internet y a las redes sociales tenemos esa oportunidad de checar bien, de ver como se hacen en otros países, los profesionales y toda la onda. Pero si definitivamente es capacitarse al cien por ciento porque puede gustarnos, pero si dañamos la piel de alguien, nos metemos en un problema muy, muy serio.



JMMN FX & Creature Studio, CDMX.

INSCRÍBETE A LOS CURSOS

NIVEL 1

BASES SÓLIDAS

- Advanced teeth prosthetics FX
- Injury & Trauma makeup FX
- Silicone prosthetic
- Master, makeup FX artist & designer for film and TV

NIVEL 2

INTERMEDIO

- Junior sculpture I
- Junior sculpture II
- Diplomado: Diseño y creación de personajes y criaturas

NIVEL 3

TÉCNICAS AVANZADAS

- Hiperrealistic decapitated silicone full head
- Anging intensive prosthetics

