

# EFECTOS ESPECIALES

por Daniel Canizales

**Entrevistamos a dos de los grandes Licenciados en Animación y Arte Digital, provenientes de aquí mismo, de Monterrey, que han tenido una trayectoria muy buena, trabajando en proyectos de animación y efectos especiales, como lo fueron las películas de Jumanji y Justice League.**

**F**ueron una serie de preguntas en donde nos transmitieron su conocimiento y sus experiencias al trabajar en el mundo de los efectos especiales, donde todo realmente fue muy interesante.

## **¿Qué carrera fue la que estudiaron?**

Ambos estudiamos Licenciatura en Animación y Arte Digital, en el Tec de Monterrey.

## **¿Qué los llevó a trabajar en VFX?**

Andrés - Quise trabajar en VFX desde que tenía 11 años y veía los “detrás de cámaras” de ‘El señor de los anillos’ y ‘Harry Potter’.

## **¿Cómo y por qué entraron al mundo de los efectos especiales?**

Andrés - Después de graduarme, trabajé como freelance y en cortometrajes sin paga. Intentando por 4 años, más o menos, hasta que me ofrecieron un contrato de 2 meses en Irlanda. Gracias a esa experiencia, me ofrecieron trabajo en MPC Montreal después.

Ilse - Después de trabajar por 4 años en Producción de Videojuegos en México, nos mudamos a Montreal, y MPC me dio la oportunidad de brincar al área de VFX.

## **¿Antes de trabajar en grandes compañías, cómo iniciaron y consiguieron experiencia?**

Ilse - Inicié mi experiencia como administradora de proyectos ayudando en cuantos proyectos pudiera en mi carrera, siempre ofreciendo mi capacidad de organización y planeación a equipos de trabajo que su enfoque era más creativo y necesitaban apoyo para llevar sus proyectos a cabo.



**ILSE MARTÍNEZ**

### ¿Cómo fue para ambos trabajar en el equipo de producción para efectos especiales en Jumanji: Welcome to the Jungle y Justice League?

Andrés - Jumanji fue un gran proyecto, el VFX supervisor es uno de los mejores con los que he trabajado. Siempre pedía la opinión de los artistas y comprendía las dificultades de todas las tareas. Justice League fue un reto. Nos llamaron para terminar el tercer acto de la película y tuvimos alrededor de 8 semanas para hacerlo. No hubo tiempo para planear y todos fuimos de 0 a 100.

Ilse - Jumanji es uno de los proyectos que más he disfrutado, el equipo de dirección, producción y supervisión eran muy talentosos. Justice League fue un proyecto muy difícil, muchos cambios creativos cuando ya estábamos en las últimas del proyecto (creo que todos saben sobre el retiro del bigote de Henry Cavill). En mi posición como Administradora de Proyectos lo importante siempre es llegar a la meta.

### ¿Qué tan tardado es trabajar en una película de tales magnitudes?

Andrés - Normalmente se trabaja por secuencias, a veces muchas, a veces pocas. Pero en total un proyecto puede tomar de 4-6 meses, hasta un par de años.

Ilse - Las películas de gran presupuesto como las de Marvel, toman un poco más de un año en VFX, repartido entre varias compañías de VFX. Las series de televisión toman menos tiempo, ya que su presupuesto es más reducido, entonces se pueden tomar menos libertades creativas.

### ¿Cuál efecto les ha costado más realizar y por qué (algunas de las películas en las que han trabajado)?

Andrés - La secuencia más complicada ha sido la de los créditos iniciales de 'Ghost in the Shell'. Tener que adaptar una secuencia de un anime sci-fi fue mucho trabajo, muchos cambios y mucho refinamiento.

Ilse - El elemento más difícil de realizar en los proyectos que he estado, por mucho, fue el Lazo de Mujer Maravilla. Batallamos mucho para que se viera realista y se moviera como la directora de la película quería. Tuvimos muchísimas interacciones con muchas propuestas, y después de 3 o 4 meses lo logramos. La escena más difícil y la que usamos para establecer el look es donde Diana está en la Plaza de la ciudad, peleando con su lazo.

### ¿En cuál película/serie les gustó más trabajar, tanto como jefes, compañeros, experiencias, etc?

Ilse - Para mí fue Mujer Maravilla. Fue mi primer experiencia en VFX y me dio unos estándares muy altos. Fue un proyecto liderado en su mayoría por mujeres, lo cual era muy inspirador para mí. Fue un proyecto difícil, pero muy bien organizado, lo cual hace que disfrutes el trabajo arduo.

### ¿Cuál es la parte que más les gusta de VFX?

Andrés - Cuando puedes ver cómo el público lo está disfrutando. Todo vale la pena al final.

Ilse - Creo que mi momento más feliz después de un proyecto, lo viví cuando salió Mujer Maravilla; tuve la oportunidad de ir a una proyección avanzada para fans y ver a tantas niñas enamorarse de un proyecto en el que yo participé fue una sensación que no sé si algún día vuelva a vivir. Eso es lo que más me gusta de VFX, ver la reacción del público.

### ¿Cuál sería su película ideal para trabajar? Algo como "quisiera hacer VFX en Star Wars"?

Andrés - Para mí sería trabajar en un proyecto como 'Infinity War' o 'Endgame'. Una película con el presupuesto y la pasión del equipo para volver el resultado final algo increíble.

Ilse - Muero por trabajar en películas de terror, algo de Stephen King o su hijo Joe Hill. También me encantaría trabajar con talento mexicano, en algo de Guillermo del Toro o Alfonso Cuarón.

### ¿Cuál es la película/serie que consideran referencia de VFX?

Andrés - El principal en la industria, creo sería Star Wars.

### ¿Dónde nos recomendarían tomar cursos para aprender efectos especiales?

Andrés - Digital Tutors o Gnomon son los cursos en línea mejor desarrollados, en mi opinión.

### ¿Creen que los efectos especiales prometan mucho futuro?

Ilse - La calidad de cine y televisión solo mejora año con año, esto crea muchas oportunidades para que la industria de VFX siga creciendo.

