

VFX: NO TODO SE HACE EN HOLLYWOOD

Hoy en día, los efectos digitales están dominando la escena. Cambiar la realidad, crear mundos y escenarios ficticios percibidos como existentes: en esto consisten los efectos visuales. Aunque imperceptibles a los ojos del espectador, la magia de los efectos visuales - VFX en su sigla en inglés - es la que puede igualar las producciones nacionales con las hollywoodienses

por Emanuela Marrocu

En las últimas décadas, la industria española de los VFX se ha consolidado y ha conseguido lucir en ámbito internacional, no sólo en producciones cinematográficas y televisivas, sino también en sectores como la animación, la publicidad y los videojuegos. El talento español es recibido con los brazos abiertos, prueba de ello son los numerosos premios que los estudios nacionales han ido coleccionando hasta el momento, entre Emmys y premios VES de la *Visual Effects Society*. Según los datos de Vantage Market Research, se prevé

que el mercado global de los VFX llegará a valorarse en 65.450 billones de dólares para 2030. Además, los VFX son una industria generadora de empleo: debido a la rápida evolución tecnológica y a las cada vez más altas exigencias de calidad, los equipos necesitan más profesionales convirtiendo la industria en un imán para los nuevos talentos especializados.

A continuación, hablamos con dos estudios españoles que destacan por su excelencia técnica y contribución en el panorama global de los VFX: El Ranchito y User T38.

A la derecha, Manuel Ramírez, director de El Ranchito, empresa europea de VFX





EL RANCHITO

Empresa europea líder en el sector de los VFX para cine, televisión y publicidad, opera en Madrid y Barcelona y cuenta con un equipo de más de 150 profesionales. Ha contribuido en series como *El problema de los 3 cuerpos*, *Stranger Things*, *Juego de Tronos*, y películas como *La sociedad de la nieve*, *Un monstruo viene a verme* y *Jurassic World: El reino caído*. Hablamos con Manuel Ramírez, su director:

La Sociedad de la Nieve y *Stranger Things* son dos de los productos de ficción en los que ha colaborado El Ranchito

¿Cómo retratarías la evolución de la industria de los VFX en España y cuáles son los principales hitos que han marcado su desarrollo?

La industria nacional de efectos visuales ha experimentado un notable crecimiento en los últimos años. Primero

EN LAS ÚLTIMAS DÉCADAS, LA INDUSTRIA ESPAÑOLA DE LOS VFX SE HA CONSOLIDADO

de todo, el aumento en la cantidad y repercusión de producciones internacionales postproducidas en España ha generado más contratación y oportunidades, además de permitirnos adoptar nuevas operativas de una industria más madura que la nuestra. Para El Ranchito, el punto de inflexión fue la película *Lo Imposible*, que ganó el premio VES a los mejores efectos visuales, abriéndonos las puertas al mercado internacional, permitiéndonos crecer y posicionarnos, al igual que otros estudios españoles.

Por otro lado, el apoyo gubernamental a través de incentivos fiscales y subvenciones ha mejorado la competitividad de las empresas españolas, aunque aún hay aspectos por mejorar, algo por lo que las asociaciones profesionales están trabajando intensamente. Sin duda, representaría ese empujón necesario para crecer y afianzarnos en el panorama internacional. I→



Por último, las colaboraciones entre empresas, universidades y centros de formación están elevando el talento nacional y mejorando la eficiencia en las empresas. Estos avances nos hacen creer en el potencial de España en la industria global de VFX, algo por lo que muchos y muchas seguimos luchando.

¿Cuáles son los mayores desafíos que enfrentan las empresas de VFX, tanto a nivel local como global? ¿Habéis sufrido consecuencias debido a la huelga de guionistas?

Uno de los principales desafíos actuales, especialmente después de la huelga de actores y guionistas, es la competencia global. La disminución en la producción ha dejado un vacío en los calendarios de las empresas de postproducción, que está siendo difícil de llenar. Este hueco ha provocado que los grandes estudios, que en condiciones normales no estarían pujando por proyectos con franjas presupuestarias en las que solemos trabajar nosotros, ahora son

competencia directa. Digo competencia por ser políticamente correcto porque en muchas ocasiones no tenemos ninguna posibilidad de competir con lo que ellos pueden ofrecer.

Al margen de este problema, la industria local y global enfrenta desafíos constantes como tecnología en evolución, plazos ajustados y estándares de calidad cada vez más altos, así como una competencia y presión presupuestaria creciente. Los incentivos fiscales y subvenciones a veces son determinantes para que una producción termine realizándose en uno u otro lugar; y aunque España ofrece incentivos interesantes, otros países son más atractivos.

¿Qué es lo más complicado de trabajar en producciones tan grandes? ¿En qué medida ha contribuido al reconocimiento internacional de la industria española de VFX trabajar en estos proyectos?

Cada producción tiene sus peculiaridades. Nuestro trabajo consiste en ofrecer un servicio a un cliente y este

Arriba, la película de Netflix *Dejar el mundo atrás*, que también cuenta con la colaboración de El Ranchito

ha de quedar contento con el resultado. Hecho que no está directamente asociado a si algo está "bien" o "mal", sino a la interpretación subjetiva de cada director, supervisor de VFX o productor ejecutivo.

Gran parte de nuestro trabajo consiste en relacionarnos con otras personas y, en este sentido, la principal diferencia es que en las producciones grandes hay más gente. No es lo mismo manejar un proyecto con veinte o treinta personas involucradas que otro en el que hay que coordinar a más de cien. En proyectos de esta envergadura no se trata solo de tener contento al cliente, si no que, a nivel interno, hay que ser capaces de gestionar tal volumen de gente y darles los recursos necesarios para facilitar el trabajo.

Trabajar en proyectos grandes demuestra la madurez de la industria española de VFX. Como he dicho anteriormente, para El Ranchito, el punto de inflexión fue el premio VES por *Lo imposible*, que nos puso en el mapa de estudios internacionales. Afortunadamente, cada vez más estudios españoles trabajan para producciones internacionales y esto es buenísimo para nuestra industria. Uno de los aspectos que habría que revisar, de cara a ser más atractivos internacionalmente, son los incentivos fiscales.

El Ranchito forma parte del grupo Pitch Black, junto con FuseFX, FOLKS, Rising Sun Pictures. Unimos fuerzas



para crear una infraestructura tecnológica común y una estrategia comercial para abordar proyectos más grandes a nivel de grupo. Esta es la aventura en la que estamos y que nos obliga a aprender, modificar y mejorar nuestra operativa a todos los niveles.

USERT38

Estudio de postproducción, diseño gráfico, animación y diseño conceptual con más de 20 años de experiencia. Desde sus inicios, USERT38 se ha centrado en la investigación y el desarrollo de técnicas punteras e inusuales dentro de la industria

LAS COLABORACIONES EN PROYECTOS INTERNACIONALES IMPULSAN LA MODERNIZACIÓN

Sobre estas líneas, *El laberinto del fauno*, de Guillermo del Toro, en la que USERT38 colaboró

del cine, las plataformas de streaming y la publicidad. Hablamos con Bruno Muñesa, su CEO.

¿Cuáles consideras que son las fortalezas y debilidades del mercado de los VFX en España en comparación con otros países?

En España hay un gran número de profesionales con talento y conocimientos para participar con éxito en los proyectos internacionales más mediáticos, y

así lo demuestra quien se ha aventurado en mercados extranjeros o en nominaciones y premios de academias y asociaciones internacionales, como los VES, los Annie y los Oscars.

Además, el nivel de vida en España, permite a las empresas mantener costos competitivos en comparación con otros países como Reino Unido, Canadá o Estados Unidos que, junto con la calidad de nuestros profesionales y la variedad de paisajes y ciudades históricas, resultan atractivos para productoras internacionales que busquen mantener unos estándares de cali- ➔



dad a un precio competitivo. Sin embargo el mercado nacional tiene pocos estudios con visibilidad internacional, y aún menos aquellos con la trayectoria, la infraestructura y el personal necesario para abordar proyectos de gran envergadura. Carecemos, en general, de inversiones en I+D: el mercado se mantiene en la estela tecnológica, salvo muy honrosas excepciones, como el motor de render Arnold, mediante la contratación de bienes y servicios de origen extranjero.

¿Qué medidas o iniciativas crees que serían necesarias para fortalecer y fomentar el crecimiento de la industria?

La medida que se ha demostrado más eficaz es la de los incentivos fiscales. A nivel nacional e internacional, las productoras buscan regiones con mejores incentivos para optimizar sus costes de producción. En España no existe una política homogénea como en otros países, sino que distintas regiones aplican distintos incentivos, y aquellas con mejores beneficios fiscales resultan de mayor atractivo.

Las colaboraciones en proyectos internacionales, generalmente con presupuestos mayores que las producciones nacionales, impulsan la modernización y adecuación de los flujos de trabajo para adaptarse a los estándares más exigentes de la industria y ofrecen oportunidades de aprendizaje para profesionales españoles.

El desarrollo de programas de formación y educación especializados en VFX que faciliten a los artistas y profesionales del sector la incorporación de nuevas tecnologías.

Todo esto sin menoscabo de la importancia del apoyo gubernamental en la promoción y la participación de empresas en eventos y ferias, así como el desarrollo de políticas que incentiven la inversión privada, crucial para mejorar la competitividad global de las empresas nacionales.

¿Cuál es tu opinión sobre la formación y capacitación de profesionales en el campo de los efectos visuales en España?

En los últimos años es sig-

A la derecha, Bruno Muniesa, CEO de USER T38



nificativo el crecimiento del número de universidades y escuelas de arte y diseño de nueva creación, o que han abierto ramas especializadas. Esta proliferación de la oferta académica y la competencia natural sugiere que la formación y capacitación ha mejorado. No obstante cabe observar que la mayoría de centros con estudios superiores son privados, lo que en mi opinión limita el acceso generalizado a estas disciplinas por motivos económicos. Esta industria, desde su conversión al mundo digital, tiene un muy alto componente tecnológico que nos obliga a una constante evolución y adaptación de nuevas tecnologías y protocolos para optimizar los flujos de trabajo y mantenernos al día de las últimas tendencias. Es difícil para los estudios seguir la estela, pero un reto para los centros de formación el mantener sus programas actualizados. [K]