

Sábado, 20 de julio de 2024

Reportaje

Víctor Vera, natural de Castro del Río, es un creador de efectos especiales que afronta su mayor reto personal y profesional con la segunda temporada de la serie 'La Casa del Dragón', donde el trabajo en equipo juega un papel fundamental.

Dragones con alas cordobesas

RAQUEL GUTIÉRREZ (EFE)
Sevilla

Si la protagonista de la serie *Juego de tronos* era la madre de los dragones, quien les da vida es Víctor Vera, natural de la localidad cordobesa de Castro del Río. Este creador de efectos especiales ha trabajado en grandes producciones por todo el mundo, pero su mayor reto personal y profesional ha llegado con la segunda temporada de la serie *La Casa del Dragón*.

En esta precuela de *Juego de Tronos*, Vera ha sido uno de los encargados de dotar de realismo las pieles, músculos y alas de los dragones que han sobrevolado los Siete Reinos.

El joven cordobés empezó su camino en un ciclo formativo de carpintería donde descubrió los programas de edición 3D. Poco a poco y sin darse cuenta su mano no se despegaba del ratón, con el que diseñaba todo tipo de muebles e interiores, algo a lo que se dedicó profesionalmente durante un tiempo.

Aunque algo no le llenaba. Tocó muchos palos como la fotografía o el diseño gráfico, pero donde encontró su pasión fue en los efectos especiales de cine. En la escuela Animum de Málaga descubrió el máster de *rigging*, «una rama especializada dentro del mundillo del 3D, enfocada a la animación en cine», ha explicado en una entrevista a Efe.

Su espíritu inquieto le llevó a encontrarse con lo que sería su futuro y puerta a grandes proyectos. «Dentro del *rigging* hay una rama escondida que es la simulación de músculos y pieles en criaturas, que en ese tiempo muy poca gente hacía».

A partir de ese momento, LinkedIn se convirtió en su mayor aliado y escaparate para sus simulaciones que «llamaron la atención», de grandes empresas del sector. El Ranchito, una empresa de efectos especiales que ha trabajado en *Juego de Tronos*, fue la primera en fijarse en sus criaturas, y «a partir de ahí ha sido un no parar», dice.

Junto con El Ranchito ha participado en producciones como *Sombra y Hueso*, *See*, protagoniza-



El diseñador cordobés de 3D, Víctor Vera, natural de Castro del Río, ha participado en los efectos especiales de 'La Casa del Dragón'.

da por Jason Momoa o la serie española *Feria*. Pero el salto internacional llegó después con *The Marvels*, algo que no fue fácil para el cordobés.

«Con el inglés estaba a cero, para mí a día de hoy todavía es frustrante, estoy trabajando con empresas internacionales, pero no me comunico a nivel nativo», explica.

Mientras trabajaba en la serie de Netflix *Avatar*, la *leyenda de Aang*, comenzó los contactos con la empresa de CFX Pixomondo, para un proyecto del que aún no conocía nada, pero sabía que algo grande se cocía: «Pixomondo ha trabajado en todos los dragones de *Juego de Tronos* y en la primera temporada de *La Casa del Dragón*».

Cuando se confirmó que participaría en el proyecto no daba crédito. La emoción se sumó a la responsabilidad de ofrecer al público algo a la altura del mundo *Juego de Tronos*, una factoría que mueve legiones de fans en el mundo.

Cuando Vera terminó el proyecto de *Marvel* pensó que ya estaba preparado para cualquier reto, pero descubrió que estas criaturas eran un mundo aparte: «Tienes

que ir con las pilas puestas y estar preparado para todo».

Los grandes dragones

Por su departamento han pasado los grandes dragones de esta temporada. El realismo de la piel de la dragona Vhagar o la tirantez de las alas de la dragona Meleys han salido de sus manos para protagonizar grandes momentos esta tempora-

da, como caídas o batallas aéreas. «Los dragones fueron un reto tanto a nivel técnico como a nivel personal», con planos en los que han trabajado más de 30 personas a la vez.

Durante esta segunda temporada de *La Casa del Dragón*, los dragones han tenido su gran momento en la batalla de reposo del grajo. Desgarros, mordiscos, fuego, con un realismo que solo se consigue con un grupo de trabajo numeroso y muy experimentado: «Es un trabajo muy en equipo, tienes que aportar tu granito», explica.

A nivel personal, su mayor reto ha sido uno de los planos más sorprendentes de la temporada, cuando Vhagar sale andando a cámara lenta en plena batalla se trata de un «trabajo compartido en que animadores y efectos especiales trabajan de mano cada uno aportando lo que sabe».

El diseñador cordobés disfruta de su trabajo «a fuego lento», como cree que las cosas se hacen mejor, y critica la inmediatez del público que lo quiere todo ya, porque, para él, «las cosas bien hechas llevan su tiempo». ■



Víctor Vera, creador de efectos especiales, en su lugar de trabajo.

Bikeriders. La ley del asfalto



AL MARGEN

MANUEL A. JIMÉNEZ

Jeff Nichols (1978) ha demostrado ser uno de los nuevos cineastas estadounidenses más a tener en cuenta, después de estrenar producciones tan interesantes como *Take Shelter* (2011), *Mud* (2012) o *Loving* (2016), entre otras. Ahora vuelve a aparecer con una cinta inspirada en el libro *The Bikeriders*, original del fotógrafo Danny Lyon -uno de los impulsores del 'nuevo documentalismo', como Robert Frank en *Los americanos*, con un estilo muy personal que trasciende el tema tratado en sus publicaciones-, donde se muestra la vida de los moteros del medio oeste americano, con tomas realizadas entre 1963 y 1967, mientras los acompañaba como un miembro más del club con su cámara al hombro, en un intento de reflejar la vida de estos jinetes motorizados de la carretera. Y esto es lo que Nichols pone en escena, aunque existen precedentes cinematográficos protagonizados por este tipo de personajes enfundados en chupas de cuero, desde la emblemática *Salvaje* (1953), que protagonizó Marlon Brando y aparece homenajeada en un fragmento televisivo en este filme, *Easy rider* (*Buscando mi destino*), dirigida e interpretada por Dennis Hopper en 1969, hasta alguna otra de Francis Ford Coppola, como *La ley de la calle* (1983) donde no faltan pandilleros, que presta en parte su título al subtítulo de ésta. Con un guion escrito por el mismo director, se ambienta como el libro en 1960 y se pone en imagen la creación, vida y ocaso de un club de vándalos -así se autodenominan-, gracias a la intervención de un narrador que realiza una larga entrevista a la mujer que vivió en carne propia esta forma de vida después de enamorarse de uno de estos moteros, bajo la vigilancia del jefe de la banda; así pues, el triángulo está compuesto por los siguientes intérpretes que los encarnan: Jodie Comer -sugustiva actriz que borda su papel-, Austin Butler -el chico guapo con cierto aire a James Dean- y Tom Hardy -el tipo duro que no pocos ven con el perfil de Brando-. El director sabe dirigir actores y lo demuestra aquí, componiendo buenos momentos cinematográficos. ■