

## PROTAGONISTA



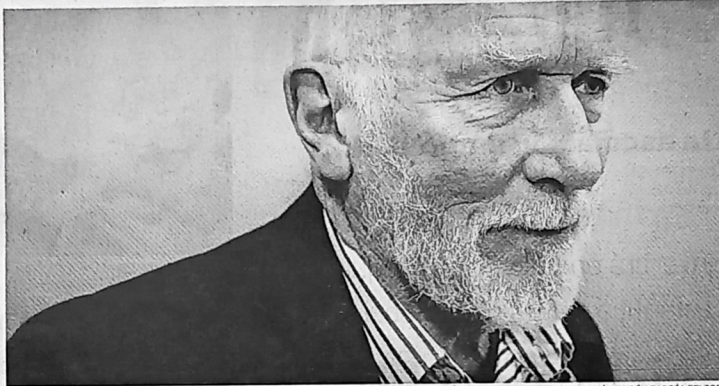
RUBÉN GARCÍA FELICES

Artista, fotógrafo y comisario de exposiciones • www.rubengarciafotografia.es

## COLIN ARTHUR. ESPECIALISTA EN MAQUILLAJE Y EFECTOS ESPECIALES CINEMATOGRAFICOS

● "La primera vez que trabajé en España lo hice en Almería y fue en 1972"

## "Almería me marcó"



FOTOGRAFÍA: RUBÉN GARCÍA FELICES

El cine de los años 80 (y el fantástico especialmente) influyó poderosamente en la infancia de toda una generación. Niños y niñas de aquella época, entre los que me incluyo, disfrutamos de películas cargadas de efectos especiales y mundos imaginarios. Mediante decorados, superposición de imágenes, trucajes ópticos y técnicas mecánicas se lograba crear universos fantásticos e increíbles personajes de ficción. Y es que en esta etapa cinematográfica los efectos especiales eran muy distintos a los actuales. Uno de los encargados de diseñar estos escenarios y criaturas fue Colin Hart Arthur (Guildford, Surrey, Inglaterra, 1943), un escultor y reputado especialista en maquillaje y efectos especiales del siglo XX, que aún permanece en activo después de 55 años. El pasado sábado 19 de noviembre estuvo con el director Víctor Matellano acompañándole en la proyección de su documental *El Valle de Concave-nar* (2022) (una producción en la que él es uno de los protagonistas) en el Museo de Almería, que fue exhibido dentro de la XXI edición del Festival Internacional de Cine de Almería (FICAL).

—En 1968 cuando conocí a Stanley Kubrick usted trabajaba en el Museo Madame Tussauds de Londres, el museo de cera más conocido del mundo. ¿Cómo accedió al museo y qué cargo desempeñó? ¿Y, cómo se produjo ese encuentro entre usted y Kubrick?

👉👉 *Todo lo que haces en directo tiene más verdad. El CGI a veces queda irreal. Lo ideal es combinar ambos*

—El bisnieto del dueño de Madame Tussauds, que se estaba jubilando, se encontraba buscando un ayudante para el jefe de taller, y el escultor Michael Rizello le sugirió mi nombre. Cuando llevaba trabajando unos dieciocho meses en el museo, llegó Stuart Freeborn, el jefe de maquillaje de 2001. Una odisea en el espacio (Stanley Kubrick, 1968), buscando gente que pudiese hacer moldes de vida, para crear los simios. Pero en el museo no se utilizaba esa técnica, se hacían esculturas. Y me fichó a mí para ser su ayudante, para esculpir los simios. El museo me cedió para ocho semanas, pero ya me quedé en el cine. Kubrick, al verme trabajando con Stuart, me dio la oportunidad de entrar en plató. Eso era un privilegio, no todo el mundo tenía acceso a él.

—Por favor, explíqueme cómo hizo para que salieran los litros de

sangre del ascensor del hotel Overlook en *El Resplandor* (Stanley Kubrick, 1980).

—Sabiendo de mi experiencia con los filmes de terror, y en un periodo en que los tipos de negativo de películas iban cambiando, su sensibilidad, y por tanto el color, un día el jefe de efectos especiales de *El Resplandor* me preguntó sobre cómo hacer la secuencia de la sangre, con muchos litros, unos veinticinco mil en total. Yo tenía una fórmula que había llamado Colin's Claret, por el color burdeos, y una vez obtenido el cálculo de la cantidad de componentes químicos necesarios para mezclar la sangre, utilizamos un camión autobomba que sirvió como especie de presa de almacenamiento de esta, para luego expulsarla

—En el largometraje *Conan, el bárbaro* (John Millus, 1982) usted se encargó de fabricar las criaturas en animatronic. ¿Me puede decir qué criaturas eran estas? ¿Y qué cosas más hizo en esta película?

—Trabajé con la serpiente gigante, aquella que se enfrentó a Conan en la película. Recuerdo que hubo que hacer varios modelos de la misma, y pintarle la piel, especialmente el ojo, que reaccionaba al caerle el sudor del actor, Arnold Schwarzenegger. También me encargué del Caldero con despojos de personas, o de la carnicería con restos humanos, que quedó tan fuerte e impactante, que lo iluminaron con luz roja.

—¿Cuál fue su cometido en la película fantástica y mitológica *Furia de Titanes* (Desmond Davis, 1981)?

—Pues por ejemplo, me ocupé del maquillaje del morador de las ciénagas, Cálipos, así como del modelo completo del Kraken, para

ser llevado por un submarinista, trabajando con el debajo del agua, o de la cabeza cortada de Medusa... Tuve mucho trabajo. Esculpía directamente en mi casa de Londres, y mi compañero y productor de la película Ray Harryhausen venía a ver mis creaciones de vez en cuando.

—Colaboró con Ridley Scott en *Allen, el octavo pasajero* (1979), donde participó en la quema del androide Ash (Ian Holm) para la que usaron materiales como la fibra óptica. Dígame, ¿por qué se usó este material especial?

—Los técnicos de *Alien, el octavo pasajero* estaban trabajando con la fibra óptica para las luces de la nave, por lo que se utilizó esta misma fibra para las terminaciones nerviosas de la cabeza del androide. No tenía claro cómo hacer sangre blanca, y se usó mi fórmula de sangre sin la pigmentación roja, jugando con titanio y materiales para dar consistencia. Después, para el momento de la incineración de Ash, utilizamos un cráneo que yo había fabricado para la desintegración de la cabeza de Drácula del filme de John Badham, que se rodaba al mismo tiempo.

—Crecí con la película *La historia interminable* (Wolfgang Petersen, 1984). Me encanta. Pienso que el atractivo de esta película se debe en gran parte a su variedad de personajes extraordinarios creados con total libertad por usted, muchos de los cuales son criaturas de la oscuridad, la suerte y el asombro. Por favor, hableme sobre su labor desempeñada en este largometraje.

—Bueno... (risas). Se necesitarían días para narrar la historia tras *La historia interminable*, aquellos

quince meses de trabajo, y un libro para contarlos. Yo sé que a la gente le gusta mucho el dragón (Fújur), por ejemplo, pero yo estoy muy contento con cómo quedó la caracterización de los dos gnomos, Enguivuck y Urgl. El primer trabajo que hice en esta película fue el Caracol Veloz, siendo éste el que sentó las pautas de labor para construir el resto de las criaturas; cuando aún se hacía sin guión.

—La industria cinematográfica de Hollywood habla de un posible remake de *La historia interminable*. ¿Por qué cree que los efectos especiales de antes sorprendían más que los de ahora? ¿Se veían más reales?

—Los efectos especiales son producto del tiempo en que se hace cada película, y como tal hay que tomarlos. Todo lo que haces en directo tiene más verdad. Lo que creas en el plató queda más real, el CGI no siempre imita bien la realidad. Lo ideal es combinar ambos métodos.

—Trabajó con el director español José Ramón Larraz en *Las hijas de Drácula* (1974), una película de terror y erótica. ¿Le resultó incómodo trabajar con actores y actrices completamente desnudos y envueltos en sangre?

—Las actrices y el equipo eran muy profesionales y muy naturales, no hubo problemas en el rodaje. El terror está unido al erotismo en muchas películas. Cuando hice esa película no le di importancia. Tanto, que de *Las hijas de Drácula* hicimos un remake en 2015, *Vampyres*, con guión del propio Larraz, dirigido por Víctor Matellano, donde había aún más sangre y bastante desnudez

—En 2016 usted se encargó de dirigir los efectos especiales de la película *Parada en el Infierno*

(*Stop Over in Hell*), un weird western del madrileño Víctor Matellano que fue rodado en distintas localizaciones de España, incluyendo Almería. ¿Qué recuerda de su rodaje?

—Tuviimos mucho trabajo en esta película: ficticios de cabezas para ser voladas, de dedos que saltaban con los disparos, de orejas cortadas, de manos que eran machacadas con martillos, de cuerpos atropellados por las diligencias o los impactos en el decorado. ¡Mamma mía! Fue un rodaje muy duro. Recuerdo bastante el infierno que Víctor pasó en este largo.

—¿Cómo se sintió al recibir el Premio Goya a los Mejores efectos especiales por *La Grieta* (1990) de Juan Piquer Simón?

—Tengo entendido que los premios Goya ahora son más famosos que entonces. O yo no era tan consciente de su significado en aquel momento. Me ha pasado ahora con el Gran Premio Honorífico que me ha sido otorgado este año en el Festival de Sitges, que retrospectivamente veo la importancia con más claridad. Visto ahora, todo suma.

—¿Qué ha supuesto la provincia de Almería en la trayectoria de Colin Arthur?

—Almería ha cambiado mucho desde que vine la última vez aquí, hace más de veinte años con *Sexy Beast* (Jonathan Glazer, 2000). Me sigue gustando mucho el edificio antiguo de la estación de

👉👉 *Para hacer la sangre blanca de Alien se usó mi fórmula con titanio y materiales para dar consistencia*

tren. La primera vez que vine a Almería fue en 1972 con el rodaje de *Charley, el tuerto*, del director inglés Don Chaffey, y era mi primera ocasión en la que trabajé en España, fíjate si me marcó.

—Ya para acabar, cuéntenme alguna anécdota graciosa de su profesión, seguro que hay cientos...

—Rodando la segunda película de Simbad (*Simbad y el ojo del tigre* [Sam Wanamaker, 1977]) con Ray Harryhausen en Cabo de Gata (Almería), con el barco que atrezo Eddie Fowley, fue muy divertido. Rodábamos con Peter Mayhew, y yo estaba escondido debajo de él, de forma que con un martillo golpeaba el suelo para mantener el ritmo con los ayudantes de efectos que portaban los remos de verdad, con el fin de que hubiese sincronía, en una postura imposible y muy incómoda (risas).