

Los españoles MR Factory, a cargo de la producción virtual del show de apertura de la final de la Champions

[Multimedia](#)

Aproximadamente 380 millones de personas vieron el show musical de la final de la Champions League de este año, presentado por PEPSI y con Marshmello, Selena Gómez y Khalid como protagonistas. Detrás de la producción de este opening está la productora española MR Factory, una reputada compañía especializada en producción virtual y VFX que trabaja a nivel internacional desde sus estudios de Madrid, y que se encargó de convertir en realidad los mundos 3D imaginados por Marshmello

La ceremonia de apertura de la final de la UEFA Champions League 2021, celebrada en Oporto, mantuvo a sus protagonistas en secreto hasta pocos días antes de la cita. Este espectacular *show*, que supuso meses de preparación y trabajo previo, fue realizado en gran parte por una empresa española. Cientos de millones de espectadores pudieron disfrutar del espectáculo en el que el estudio de producción virtual y VFX [MR Factory](#) se encargó de todo el desarrollo de escenografía 3D y efectos visuales. Marshmello, Selena Gómez y Khalid fueron sumergidos en un impactante recorrido virtual sobre un globo terráqueo a través de las dieciséis ciudades de los equipos que accedieron a la fase final, todo ello escenificado como si estuviese ocurriendo dentro del estadio Do Dragao de Oporto. El proyecto, verdaderamente global, fue dirigido y coordinado por la productora IYA Productions establecida en Los Ángeles, y en su rodaje estuvieron implicados más de cien profesionales entre equipo técnico, artistas, bailarines y músicos. El concepto creativo de la pieza fue desarrollado por la artista y escenógrafa británica [Es Devlin](#), famosa por diseñar también el *show* de la pasada Super Bowl, así como espectáculos para algunos de los nombres más reconocidos de la industria musical.

Desde MR Factory han involucrado a más de 75 profesionales para llevar a cabo este proyecto, *“todo un reto tecnológico y a contrarreloj, para el que hemos contado con la tecnología y herramientas más avanzadas”*, según ha declarado Oscar Olarte, co-fundador y CTO de MR Factory. En el proceso se han empleado servidores GPU que cuentan con más de 50 tarjetas gráficas [Nvidia RTX 3090](#), y herramientas de software como los motores de render [OctaneRender de Otoy](#) y [Unreal Engine de Epic Games](#) como motor de previsualización en tiempo real. Actualmente, MR Factory es la única empresa española que aparece homologada como partner de Epic Games en producción virtual, gracias a su sistema propio denominado MR Box.

La noticia del cambio de sede justo dos semanas antes del evento, fue sin duda el momento más crítico en el proceso de producción. Habiendo trabajado durante todo el proyecto con el estadio Atatürk de Estambul y prácticamente

habiendo terminado la producción, el traslado a Oporto puso en duda la viabilidad de llegar a emitir el *show*. En palabras de Juan L. Bravo, director general de MR Factory, *“gracias al compromiso y al esfuerzo extraordinario de todo el equipo se cumplió el objetivo, a priori imposible, de trasladar toda la acción al nuevo emplazamiento, lo que supuso construir el nuevo estadio en menos de una semana y rehacer la práctica totalidad del metraje en la semana siguiente, lo que nos ha permitido reafirmar la confianza plena del artista, de PEPSI, los productores del show y de la UEFA”*.

MR Factory ha trabajado además, en el último año, en multitud de producciones, entre las que cabe destacar *Acceso Ilimitado*, la acción del lanzamiento de PlayStation 5 con el influencer El Rubius, escenas de producción virtual para series como *Sky Rojo* o la quinta temporada de *La Casa de Papel*, ambas para NETFLIX, así como en diversos largometrajes. Actualmente están inmersos en una serie Amazon Originals en la que aplicarán también sus innovadores sistemas de producción virtual que sitúan a España a la vanguardia en materia audiovisual.
