

LA FAMILIA
YA NO
EXISTE

Reportajes

El reboot más esperado de Power Rangers 26 temporadas después y la nueva aventura de Fast 8.

Primeras

*Noche de Venganza.
Bajo el sol.
Personla Shopper.*

Entrevista

Director Nicolás Benamou de A Fondo y de sus actores José García, André Dussollier y Caroliné Vigneaux.

CARTELERA / SERIES Imprescindible sde Abril / DVD-BD Animales Nocturnos, Desierto, Assain's Creed, Hasta el último hombre / BSO La cura del bienestar, Benjamin Wallfisch / CRÍTICA Life (Vida).



ÍNDICE

REPORTAJE:

Power Rangers

Basada en la leyenda eternamente popular de los Mighty Morphin Power Rangers, llega la divertida crónica moderna y llena de acción de cómo el famoso equipo de colores de guerreros adolescentes pasó de una pandilla de marginados de un pueblo a convertirse en un equipo unido de poderosos superhéroes.



Fast & Furious 8

Fast 7 fue la culminación con una gran carga emocional de la querida franquicia. No solo los productores y el director querían homenajear el legado de Paul Walker, la persona que simbolizaba el corazón de la película, sino también a la chispa que la primera hace más de 15 años y que se vuelve a encender con una nueva generación de seguidores.



SERIES:

Guía Imprescindibles

Las series más esperadas que se van a estrenar en abril. Puesto que abril viene cargado de estrenos, ha sido difícil seleccionar entre ellas. Así que aquí te hacemos una GRAN selección de títulos que no te puedes perder.



BANDA SONORA:



La cura del bienestar

ENTREVISTAS:

A fondo (Á Fond)



DVD-BD: *Animales Nocturnos*, *Desierto*, *Assasin's Creed*, *Hasta el último hombre*

PRIMERAS IMÁGENES: *Noche de venganza*, *Bajo el sol*, *Personal shopper*.





¡Abril ya está aquí y con ella la primavera! Así que con ella llega nuestra revista y en ella encontraremos dos extensos reportajes dedicados a Power Rangers después de 26 temporadas reinventada y Fast & Furious 8 la primera de la trilogía final de esta exitosa franquicia.

Además en este número encontrarás una entrevista al director y los actores protagonistas de la comedia francesa A Fondo. Junto a las novedades del cine en casa en DVD y BD, también conoceremos algunas de las últimas novedades y en especial relacionadas con el Día de Alien, el 12 de Abril. Conoceremos como suena la BSO de La cura del bienestar orquestada y dirigida por Benjamin Wallfisch, nuestra crítica de Life (Vida)...todo esto y mucho más a continuación junto a algunos de los estrenos imprescindibles en el calendario

seriófilo que encontrarás este mes.

Hasta pronto

Alfredo Martínez
Director/Editor



Legamos a Abril después de la resaca de los meses anteriores de la temporada de premios, llegamos al previo del verano y los estudios empiezan a desembarcar a algunos de sus estrenos más esperados los próximos meses, este mes ni más ni menos que nos llegan; Power Rangers, Fast & Furious 8 y Guardianes de la Galaxia Vol2, entre otros como el thriller espacial de Daniel Espinosa Life (Vida).

El próximo mes regresa al cine Keanu Reeves con John Wick 2, pero de ella hablaremos en el siguiente número de nuestra revista entre muchas más.

El caso es que también el calendario cinéfilo viene marcado en nuestro país con la Semana Santa y las vacaciones, que seguramente dará pie a visitar las salas de cine. Muchos de los estrenos de este mes están orientados al cine familiar y educativo. También

encontramos varias historias relacionadas con el tema del salto decisivo de convertirse en un adulto y abandonar así la adolescencia con todos sus miedos y lo que ello conlleva.

¡Así que disfrutar de estos días de algunos de los próximos estrenos y de paso de nuestro número de Abril!



Dirección/Edición
Alfredo M. Fernández
alfmarfez@newcinema.es

Redacción
Alfredo Martínez
Carmen Peris

Corrección Estilo
Tamara Moros

Fotografía
DeAplaneta, Universal,
LaAventura Warner, Fox,
A Contracorriente Films...



Las fechas de estreno que aparecen en el presente número son las que nos han facilitado las distribuidoras al cierre del mismo. La revista Newcinema no se hace responsable de los cambios o cancelaciones de última hora que éstas puedan sufrir. Si deseas más información actualizada de todos los estrenos de cine y dvd de este mes, así como todas las últimas noticias visita www.newcinema.es o a través de nuestras redes sociales; en Facebook www.facebook.com/newcinema.es y en Twitter @newcinema_es



Primera imagen de EL CÍRCULO

La película "El Círculo" está basada en la novela homónima del escritor Dave Eggers, en la que el autor nos presenta una mirada a un futuro mundo digital, en el que el fenómeno conocido como Big Data tendrá un papel fundamental de una forma invasiva e omnipresente. La cinta está dirigida por James Ponsoldt, y nos

presenta una cinta en la línea de La isla o de la aclamada serie Black Mirror. Esta cinta además está protagonizada por Tom Hanks, Emma Watson y John Boyega, entre otros.

Su estreno en España está previsto para el próximo 5 de Mayo.



Primer vistazo a UN ITALIANO EN NORUEGA

La comedia con el cómico Checco Zalone es la película más taquillera de la historia en Italia con 65.2 millones de euros de recaudación y más de 10 millones de euros. De la mano de Medusa, en su primer fin de semana, UN ITALIANO EN NORUEGA recaudó más de 22 millones de euros y acabó su primera semana en cartelera,

superando los 37 millones de euros.

La película es una sátira sobre la figura del funcionario y una visión con mucha ironía sobre como un traslado obligado a un país civilizado como Noruega puede hacer temblar las costumbres y los hábitos de la gente del "sur de Europa".

Estrenos

Dos destinos se cruzan. Wikhström, decide cambiar su vida y abrir un restaurante. Khaled es un joven refugiado sirio, su solicitud de asilo es rechazada pero decide quedarse de todos modos. Una tarde, Wikhström se lo encuentra en la puerta de su restaurante y, emocionado, decide ofrecerle su ayuda.



Taki y Mitsuha descubren un día que durante el sueño sus cuerpos se intercambian, y comienzan a comunicarse por medio de notas. A medida que consiguen superar torpemente un reto tras otro, se va creando entre los dos un vínculo que poco a poco se convierte en algo más romántico.



Helena (Clara Lago) lleva preparándose para una misión de supervivencia desde que nació. Aunque ella no lo sabe, forma parte de un ensayo científico de gran envergadura. Su destino cambiará cuando Alex (Álex González) se cruce en su vida y le haga descubrir una nueva realidad, totalmente inimaginable para ella.



Tres jubilados a los que el sistema les ha quitado el plan de pensiones planean atracar un banco para recuperar su dinero.



Acusado de haber matado a su hermano durante la adolescencia, Salvador (Ricardo Darín) vive aislado en el medio de la Patagonia. Tras varias décadas sin verse, su hermano Marcos (Leo Sbaraglia) y su cuñada Laura, llegan para convencerlo de vender las tierras que comparten por herencia.



Cuando la famosa historiadora norteamericana Deborah E. Lipstadt acusó a determinados periodistas e historiadores de negacionistas en su libro "La Negación del Holocausto", fue denunciada por el negacionista británico David Irving, un famoso periodista e historiador admirador de Hitler, y la querelló en 1996.



COLUMBIA PICTURES AND SKYDANCE PRESENT A SKYDANCE PRODUCTION A FILM BY DANIEL ESPINOSA JAKE GYLLENHAAL REBECCA FERGUSON RYAN REYNOLDS "LIFE" HIROYUKI SANOBA KAYVAN BAKARE OLGA BUDOVICHNYAYA
 EXECUTIVE PRODUCERS LION EKRSTAND PRODUCED BY JENNY BEHMAN WRITTEN BY FRANCES PARKER AND MARY JO MARKEY DIRECTED BY DANIEL ESPINOSA
 SKYDANCE PRODUCED BY DAVID ELLISON DANA GOLDBERG BONNIE CURTIS JULIE LYNN WRITTEN BY DANIEL ESPINOSA
 SONY COMING SOON COLUMBIA PICTURES
 Facebook.com/SonyPicturesGlobal #LifeMovie

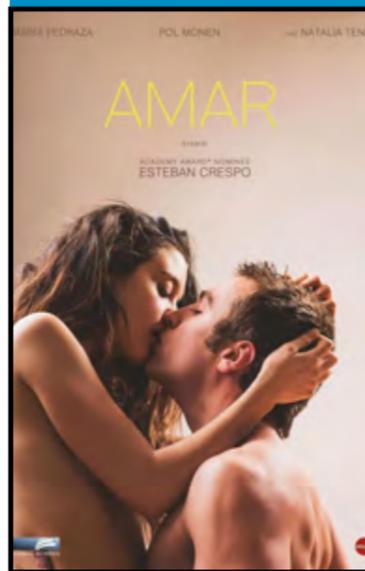
Mara es una mujer madura que, empujada por las circunstancias de la crisis, tendrá que defenderse como pueda de sus acreedores, para intentar salvaguardar aquello por lo que ha luchado toda la vida.



Amalia vive como una ermitaña en un palacete de Segovia que se cae a pedazos. Viviendo al límite de la realidad y su única alegría es una gallina que da un huevo diario. Un día se cruza con un joven mendigo en peores circunstancias que ella, y su decisión de recogerle de la calle cambiará su vida y la llenará de esperanza.



Laura y Carlos se aman como si cada día fuera el último, y quizá esa intensidad del primer amor es la que les separará un año después... Opera prima de Esteban Crespo, director de siete cortometrajes y con más de 200 premios a sus espaldas.



LA AMISTAD ES LA AVENTURA MÁS GRANDE
Jean Reno Manuel Camacho Tobias Moretti



Lukas trata de escapar de su angustiada situación familiar con su padre adoptando a un polluelo de águila que ha sido empujado del nido por un hermano más fuerte. Abel, que así es como llama al animal, se convierte en su amigo y en un refugio para Lukas, quien debe cuidarlo en secreto.

LOS DEMONIOS
63



Mientras una serie de secuestros de niños tiene lugar en Montreal, Félix, un niño de diez años, empieza a conocer el mundo adulto en el momento en que entra en la adolescencia. Imaginativo y sensible, como muchos niños, Félix le tiene miedo a todo:

LA CHICA DORMIDA
Una película de ROSEMARY MYERS



Greta se siente cada vez más acosada por todos: por su hermana mayor, por sus compañeros de clase e incluso por su único amigo, el outsider Elliott. En mitad de la fiesta, una caja de música mágica se abre y Greta huye al bosque de su inconsciente... para encontrarse allí con los fantasmas de la infancia y los miedos hacia el mundo adulto.

PREMIO MEJOR ACTRIZ FESTIVAL KARLOVY VARY

DUBAI INTERNATIONAL FILM FESTIVAL

BUSAN INTERNATIONAL FILM FESTIVAL

TOKYO INTERNATIONAL FILM FESTIVAL

CHICAGO INTERNATIONAL FILM FESTIVAL

★★★★★
"INTELIGENTE Y UNIVERSAL EN SUS VALORES"
VARIETY

★★★★★
"UNA JOYA PARA EL PÚBLICO"
SCREEN MEDIA

★★★★★
"IMPRESIONABLE. OBLIGATORIO VERLA"
INDIE WIRE

★★★★★
"UNA PELÍCULA MARCADA POR INTERPRETACIONES EXTRAORDINARIAS"
HOLLYWOOD REPORTER



UN FILM DE JAN HREBEJK Y PETR JARCHOVSKÝ

La Profesora

Una lección que no olvidarán.

Basada en hechos reales.

ROZHLAS A TELEVÍZIA SLOVENSKA PUBLIS OFFSIDE MEN ČESKÁ TELEVÍZE PRESENTAN UN FILM DE JAN HREBEJK Y PETR JARCHOVSKÝ CON ZUZANA MAURÉRY CSONGOR KASSAI ZUZANA KONEČNÁ TAMARA FISCHER MARTIN HAVELKA EVA BANDOR OLIVER OSWALD PETER BEJAK RICHARD LABUDA INA GOGALOVÁ MÓNKA CÉRTEZNI GUION DE PETR JARCHOVSKÝ DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA MARTIN ZIARAN MONTAJE VLADIMÍR BARÁK DISEÑO DE SONIDO JIŘÍ KLENKA MÚSICA MICHAL NOVINSKI DISEÑO DE PRODUCCIÓN JURAJ FABRY DISEÑO DE VESTUARIO KATARINA STROVÁ DIELIKOVÁ MAQUILLAJE ANITA HRSSOVÁ DIRECTOR DE PRODUCCIÓN ERIK PANAČ COPRODUCTORES ONDŘEJ ZIMA JAN PRUSINOVSKÝ PRODUCTORES TIBOR BÚZA ZUZANA MISTRÍKOVÁ LUBICA ORECHOVSKÁ DIRECTOR JAN HREBEJK

PRODUCIDA POR TV: PUBLIS OFFSIDE MEN Česká televize CON EL APOYO DE: LevelK KARMA

f/KARMAFILMSCINE @KARMAFILMS @KARMAFILMSCINE WWW.KARMAFILMS.ES

POWER RANGERS sigue a cinco adolescentes corrientes que deberán convertirse en algo extraordinario cuando descubren que su pueblo, Angel Grove, así como todo el mundo, está al borde de la aniquilación a manos de una amenaza alienígena. Elegidos por el destino, nuestros héroes no tardarán en descubrir que son los únicos que pueden salvar el planeta. Pero, para lograrlo, tendrán que superar sus propios problemas personales y trabajar en equipo como los Power Rangers, antes de que sea demasiado tarde.



El poder se desata

Basada en la leyenda eternamente popular de los Mighty Morphin Power Rangers, llega la divertida crónica moderna y llena de acción de cómo el famoso equipo de colores de guerreros adolescentes pasó

por primera vez de ser una pandilla de marginados de un pueblo a convertirse en un equipo unido de poderosos superhéroes. Esta es la historia repleta de diversión de cómo el quinteto obtuvo no solo sus poderes alienígenas, sino también los lazos reales e irrom-

pibles que los unen, y los convierten en la única e insólita esperanza de salvar su pueblo, y el propio planeta, de una imparabla fuerza maligna que lleva al acecho 65 millones de años. La historia reinventada de POWER RANGERS llega

a la gran pantalla a una escala emocionante que intensifica la acción, los efectos y el diseño creativo. Un reparto de rostros nuevos y jóvenes de todo el mundo se une a Bill Hader, Bryan Cranston y Elizabeth Banks en una aventura constante que

pone a prueba a unos adolescentes corrientes en la situación más extraordinaria imaginable: trascender una olla a presión de ciberacoso, alienación, presión social y problemas familiares propia del siglo XXI, para conver-

tirse nada menos que en la única esperanza de supervivencia de la humanidad. El adictivo atractivo de los Power Rangers lleva décadas transformándose. Se inició originalmente en Japón, con la serie de acción

real de estética encantadoramente kitsch conocida como "Super Sentai", que ha mezclado desde 1975 efectos especiales espectaculares con acción cómica mientras sigue a un equipo perennemente cambiante de cinco hé-

El director

Dean Israelite (Director)
Johannesburgo
(Sudáfrica)



Estudió Arte Dramático en la Universidad de Witwatersrand, antes de trasladarse a Australia para asistir a la Universidad de Curtin, donde obtuvo un título de Cine y Televisión. Después, obtendría un máster del Instituto del Cine Americano (AFI, por sus siglas en inglés) en Los Ángeles, como uno de los únicos 28 directores aceptados en el programa.

Israelite escribió y dirigió el galardonado cortometraje "Acholiland", que pasó por numerosos festivales de cine y recibió, entre otros galardones, tres premios Emmy estudiantiles, así como un premio BAFTA de Los Ángeles.

A. Martínez



roes de vivos colores, que se enfrentan a un disparatado surtido de monstruos con armas de otro mundo. Cada temporada de "Super Sentai" contaba con un equipo distinto de héroes. Pero fue en 1984, mientras se encontraba en Japón por negocios, cuando el productor de televisión Haim Saban no pudo evitar engancharse a la temporada 16 de la serie, que contaba con unos "Dino Rangers" adolescentes, que deben recurrir a su poder para enfrentarse a una bruja antigua. "Estaba viendo a esos cinco chicos vestidos de

licra, enfrentándose a monstruos de caucho y me quedé prendado", recuerda Saban. No tardaría en averiguar quién tenía los derechos y hacerse con ellos para su emisión en el resto del mundo, fuera de Asia. Así es como nacieron los "Mighty Morphin Power Rangers", que se estrenaron en la televisión estadounidense en 1993. La serie trasladaba la acción al pueblo ficticio de Angel Grove, California, donde cinco "adolescentes con actitud", cada uno con sus propios colores y poderes, son elegidos para vencer a una hechicera extrate-

rrestre. La serie contaba con una insólita mezcla de secuencias de acción desbordante extraídas de la serie japonesa, con escenas dramáticas filmadas en EE. UU., y no tardaría en establecer su propio tono desenfadado y su particular encanto. Algunos se mostraron escépticos de que pudiera funcionar en Norteamérica, pero los espectadores más jóvenes se quedaron absolutamente prendados, y esa pasión se extendió luego por todo el resto del mundo. Tal vez lo que ha hecho que la serie haya perdurado en tantas culturas es su idea subya-

cente: que los Power Rangers no solo se enfrentan a una pandilla de monstruos gigantes y estrambóticos... sino que también aprenden lo que significa sentirse empoderado y por qué son más poderosos cuando trabajan juntos. "Mighty Morphin Power Rangers" se convertiría rápidamente en el programa de la televisión infantil más visto de los Estados Unidos, en una franquicia de demolidor éxito y en un fenómeno global que sentó nuevos precedentes. "Mighty Morphin Power Rangers" fue una de las primeras series de super-

héroes multiétnica y también una de las primeras en contar con superheroínas", señala Saban. "Conseguió verdaderamente conectar con el público y, desde entonces, se ha emitido en más de 150 países". En los años posteriores, los Power Rangers pasaron por muchas encarnaciones, pero nunca perdieron la atractiva esencia de sus clásicas batallas del bien contra el mal, el optimismo, la lealtad y sus trajes de colores. Dado que la pasión por los Power Rangers seguía presente, la idea de revisar el origen de los Rangers, y trasladarlos al mundo de alta tecnología del cine del XXI por primera vez, empezó a cobrar fuerza. ¿Qué aspecto tendrían los Rangers si se formaran dentro de un instituto real de California de 2017, lleno de chicos complejos que deben afrontar un futuro que avanza a gran velocidad? La idea resultaba irresistible para Saban, y para prácticamente cualquiera que la oyera.

"Sentimos verdadera pasión por conservar el legado de esta franquicia. Siempre ha girado en torno a la diversión y la inclusión, algo con lo que conectan los jóvenes de todas las culturas. Así que, cuando Lionsgate acudió

Cuando se puso en marcha el desarrollo de la película de POWER RANGERS, había un principio fundamental que guiaba a todos los implica-



a nosotros con una nueva y emocionante visión que rendía homenaje a ese espíritu, nos pareció que era el momento adecuado", comenta Saban. "Nos encanta que esta película vuelva a los fundamentos de cinco adolescentes con actitud. Es una historia inspiradora, con la que los jóvenes se identificarán y los espectadores de más edad la encontrarán sumamente entretenida. Para todos, es una oportunidad

dos: mantenerse 100% fiel a la esencia llena de acción y humor de la serie de televisión, a la vez que la ponían al día a todos los niveles,

de ver a una nueva generación de Power Rangers en una emocionante historia de acción contemporánea llena de humor".

Renovar a los Rangers

Cuando se puso en marcha el desarrollo de la película de POWER RANGERS, había un principio fundamental que guiaba a todos los implicados: mantenerse 100% fiel a la esencia lle-

desde elegir a un reparto de jóvenes talentos, a incorporar las últimas tecnologías en efectos visuales.

na de acción y humor de la serie de televisión, a la vez que la ponían al día a todos los niveles, desde elegir a un reparto de jóvenes talentos, a incorporar las últimas tecnologías en efectos visuales. En palabras del productor Brian Casentini, vicepresidente sénior de Saban: "Adoramos a nuestros fans tanto como ellos adoran la franquicia, así que nos aseguramos de que el guion se mantuviera fiel al espíritu de los personajes de los Power Rangers. Pero también nos aseguramos de añadir nuevos y numerosos matices y dimensiones a todos ellos". El guion se centró en explorar a los cinco Power Rangers como estudiantes de instituto del siglo XXI, cada uno de los cuales está viviendo su propia y épica

batalla iniciática, haciendo frente a los problemas actuales de las redes sociales, el ciberacoso, la presión social, la presión familiar y el incierto futuro, a la vez que aprenden a tratar con su fuerza sobrehumana y un heroico destino que se les impone sin mucho aviso previo.

“Vimos una oportunidad de llevar la mitología básica de los Power Rangers a otro nivel, no solo con caras nuevas, sino también con nuevos giros y ángulos”, prosigue Casentini. “Muchos superhéroes son gente que no resulta muy cercana. Por eso pensamos que sería genial explorar cómo se sentiría uno al ser un adolescente corriente de un pueblo pequeño que tiene que lidiar con increíbles superpoderes alienígenas. Estos Power Rangers

no solo luchan con monstruos, sino que tienen que hacer frente a problemas reales del mundo real”.

El guionista John Gatins agrega: “Queríamos que nuestros Power Rangers reflejaran más bien lo que los adolescentes pasan en la actualidad, así que incorporamos más realismo al concepto original. Cada uno de los Rangers está pasando por algo que tendrá que afrontar e intentar superar”.

Ciertamente, cada aspirante a Ranger ha tocado fondo en algún tipo de problema adolescente. Jason, el Ranger rojo, es una antigua estrella de fútbol americano que cometió sin querer un error que puso fin a su carrera; Kimberly, el Ranger rosa, es una reina del instituto caída en desgracia; Billy,

el Ranger azul, es un chico superinteligente al que le cuesta socializar, que no ha logrado nunca tener un verdadero amigo; Trini, el Ranger amarillo, es una rebelde solitaria que nunca acaba de encajar; y Zack, el Ranger negro, es un tipo duro que en secreto se encuentra en una situación familiar aún más dura. Es únicamente cuando estos cinco marginados acaban castigados juntos en el instituto que el destino entra en juego y se encuentran de pronto ligados a unas extrañas monedas brillantes, que parecen dotarlos de una fuerza inexplicable. Entonces, tendrán que averiguar cómo controlar sus misteriosas habilidades, a la vez que afrontan todas las emociones y el drama de descubrir sus identidades...

y encima tratar de salvar el mundo.

Otro punto que diferencia la película de la serie de televisión es que en POWER RANGERS el equipo de adolescentes tiene que ganarse su condición de Ranger, lo que resulta no ser tarea fácil. En lugar de recibir inmediatamente los poderes cuando encuentran las monedas antiguas, tendrán que descubrir primero la clave para transformarse en Power Rangers hechos y derechos. Solo cuando se unan de verdad como un auténtico equipo podrán alcanzar la cima de sus poderes, así que tendrán que aprender a desprenderse de sus máscaras de adolescentes antes de poder lucir sus armaduras de Ranger.

El equipo responsable del proyecto se sintió inspi-

rado creativamente por el guion, que parecía haber descubierto el truco para combinar la acción y el brío del concepto original de los Power Rangers con personajes modernos y emotivos. Tal como lo resume el productor Marty Bowen: “En esencia, es una historia de amigos de verdad. Amigos primero, que

La poderosa visión de Dean Israelite

Para dar vida a la historia del origen de los Power Rangers con un estilo adecuadamente vibrante, el equipo de Lionsgate y los productores emprendieron la búsqueda de un joven talento cinematográfico que pudiera aportar al

Power Rangers, al haberse criado viéndolos en la televisión sudafricana. “Se convirtió en un fenómeno allí, al igual que lo hizo en todo el mundo”, señala Israelite. “Lo que más recuerdo es lo empoderado que te hacía sentir la serie de niño. Cuando se supo que este proyecto iba a reinventar la serie, me sen-

más importante, entendía la esencia de los Power Rangers”, comenta Haim Saban. “Logró abarcarlo todo porque se crió como fan de la serie y entendía personalmente qué lo hacía atractiva. Al mismo tiempo, vimos que podía aportar una visión moderna y fresca para llevar a los Power Rangers a lugares a



tan solo se convierten en superhéroes colectivamente. La idea de que puedes superar obstáculos insalvables solamente cuando te unes es lo que la hace verdaderamente especial para todas las edades. A partir de esa base, también pudimos llevar mucho más lejos lo que la gente podía esperar de la acción. La combinación resulta emocionante”.

proyecto una visión inspiradora y al mismo tiempo sólida. Lo encontraron en Dean Israelite, que se había dado a conocer con su imaginativa ópera prima, el thriller de ciencia ficción “Project Almanac”, sobre unos adolescentes que descubren un potente artefacto para viajar en el tiempo.

La guinda sobre el pastel fue que Israelite ya era un gran aficionado a los

tí realmente entusiasmado. Creí que si lograba reproducir la sensación que transmitía la serie original, podía ser una aventura increíble”. Israelite no tardó en dejar impresionado al equipo de Saban y Lionsgate con su profunda familiaridad con la mitología de los Power Rangers. “Estaba claro que Dean poseía una pasión y una creatividad a la altura de la marca. Y lo que es

los que no habían llegado nunca”. “El hecho de que Dean se hubiera criado con la mitología de los Power Rangers fue crucial”, opina el productor Brian Casentini. “Además, desde el primer momento supo reconocer que queríamos crear un tipo distinto de película de superhéroes y tenía una gran visión para crear un thriller de acción y ciencia ficción, sin perder

la diversión de los Power Rangers”. El productor Marty Bowen agrega: “Este es el segundo largometraje de Dean, así que nos quedamos impresionados por el nivel de maestría que aportó. Sabía en todo momento lo que quería y se mostró incansable y audaz para conseguirlo. Fue emocionante que el proyecto estuviera dirigido por un tipo tan lleno de aspiraciones”. Desde el principio, Israelite estaba comprometido a conseguir un equilibrio entre la pasión que sentían los fans como él por la pureza de espíritu dulce de los Power Rangers y el descomunal reto creativo de poner a día la franquicia con la tecnología y la cultura actuales. “Hicimos esta película por los fans que han apoyado la serie durante más de 23 años”, afirma el director. “Así que para mí era esencial que los fans encontraran en nuestra película gran parte de las cosas que adoraban de la serie. Al mismo tiempo, la idea era hacerla con un estilo atrevido y contemporáneo que atrajera a los espectadores de 2017”. El realizador prosigue: “Nuestra historia se mantiene fiel a toda la mitología y el universo de los Power Rangers, pero los amplía y actualiza para los tiempos modernos. Y para aquellos que no hayan visto nunca la serie, tendrán ocasión de conocer a unos personajes desarrollados y cercanos en un mundo muy original e imaginativo”. Israelite estaba especialmente entusiasmado con el reto de crear un híbrido entre un auténtico drama

juvenil, combinado con una aventura de fantasía ilimitada que se saltara las normas de la realidad. No era un tono fácil de conseguir, pero tenía un monstón de ideas sobre cómo lograrlo. “Queríamos que estos Power Rangers fueran más reales, más humanos y con más matices de lo que habían sido nunca, así que hemos añadido más emoción, así como más humor”, explica. “Otra cosa que era muy importante para mí era crear un mundo que fuera único en sí mismo, un mundo que no tome prestado de todas las demás películas de superhéroes que hemos visto, sino que tenga un estilo visual diferente. Los Power Rangers tienen su propio legado verdaderamente diferente y original, que está completamente aparte de todas las demás leyendas de superhéroes, así que nos esforzamos mucho para asegurarnos de que el diseño de nuestra película respetara eso y le sacara provecho”. Desde el principio, sabía que quería utilizar la cámara de alta definición de última generación Dragon, de RED, para realzar la sensación de inmersión y de intimidad emocional dentro de la animada acción. “Quería que la película diera una sensación muy fluida y orgánica, nada artificial”, explica Israelite. “Así que utilizamos la RED Dragon en una configuración alucinante que la hacía muy ligera y ágil y nos permitía moverla de toda clase de formas creativas. También filmamos con la cámara de alta velocidad Phantom,

que te permite aumentar la velocidad hasta unos mil fotogramas por segundo. Utilizamos la Phantom para muchas de las escenas de lucha, porque ofrece una vista sumamente emocionante de las artes marciales que son capaces de ejecutar los Power Rangers”. Para ayudarle a llevar a la gran pantalla esta visión a gran escala de los Power Rangers de alrededor del año 2017, Israelite trabajó con algunos de los mejores artesanos de la industria, entre ellos los legendarios genios neozelandeses de los efectos de Weta Workshop, que diseñaron los trajes transparentes totalmente modernizados de los Power Rangers, y las creativas mentes de Legacy Effects, conocidos por sus deslumbrantes efectos de criaturas. También reunió a un reparto muy diverso, no solo de los Estados Unidos (RJ Cyler, Becky G), sino también de Australia (Dacre Montgomery), China (Ludi Lin) y Reino Unido (Naomi Scott). Cada uno aportó su propio vínculo personal de haberse criado con los Power Rangers: el primer muñeco de Ludi Lin fue el Power Ranger amarillo; Dacre Montgomery consideraba a los Power Rangers como héroes de su infancia, junto a Batman y Spiderman; RJ Cyler pulió su habilidad para la acción a muy pronta edad imitando a los Rangers; Becky G era fan desde pequeña y jugaba a los Power Rangers con su hermano y Naomi Scott dice que lo que le atraía era la oportunidad de “ahondar más”

en los Power Rangers que ninguna otra encarnación anterior. La idea era llevar la diversión y el resto de los elementos lo más lejos posible, pero la base siempre fueron los personajes y en quién estaba cada uno de ellos tratando de convertirse como persona y como Ranger. Israelite lo resume en los siguientes términos: “Nos embarcamos en una fantástica odisea con estos chicos y esa odisea les permite madurar de forma significativa. Es un viaje de transformación, pero también vivirán por el camino una experiencia repleta de diversión y emoción, al igual que los espectadores”.

Mentores alienígenas: Zordon y Alpha 5

Cuando los cinco adolescentes de Angel Grove descubren una antigua nave espacial enterrada en una vieja mina, también descubren qué se oculta en su interior: Zordon, un extraterrestre en otro tiempo ingenioso e imponente, que ha perdido su cuerpo y ahora no es más que una consciencia atrapada entre los muros de la nave, así como su extravagante y solitario robot, Alpha 5. El equipo responsable del proyecto se quedó encantado cuando logró fichar a dos de las estrellas más solicitadas de la actualidad para esos dos papeles clave: la estrella nominada al Óscar y ganadora de cuatro premios Emmy Bryan Cranston (“Breaking Bad”, “Trumbo: La lista negra de Hollywood”, “All The Way”) y la antigua estrella

de “Saturday Night Live” y destacado actor cómico Bill Hader (“Y de repente tú”, “Buscando a Dory”). La pareja subió el listón –y la diversión– para todos. “Lo genial de fichar a Bryan y Bill es que personifican tan perfectamente el espíritu de esos personajes tan desmesurados que nos inspiraron a todos”, reflexiona Dean Israelite. Estaba entusiasmado con el hecho de que Cranston –que puso multitud de voces de monstruos en la primerísima temporada de “Mighty Morphin Power Rangers” de principios de los 90, mucho antes de que su carrera despegara– estuviera encantado de regresar a la nueva encarnación. Al reparto y el equipo no se les pasó por alto que el personaje de Billy Cranston recibió su nombre por el actor. Además, la mezcla de intensidad dramática e instintos cómics de Cranston encajaban a la perfección con Zordon,

que es a la vez un sabio galáctico y un tipo sin cuerpo. “Bryan posee una presencia y una autoridad únicas, pero también aporta la humanidad que

Los cinco adolescentes de descubren una antigua nave espacial enterrada en una vieja mina, también descubren qué se oculta en su interior: Zordon, un extra-

queríamos para Zordon. No queríamos que Zordon pareciera como el mago de Oz”, comenta Israelite, “que fuera una simple voz que se sienta que posee verdadera personalidad, que tiene un impacto importante en nuestro grupo de adolescentes”. De hecho, Cranston apor-

tó tanta personalidad, que alteró los efectos. Recuerda Israelite: “Cuando estábamos haciendo la captura facial, Bryan empezó a interpretar sus líneas de

terrestre en otro tiempo ingenioso e imponente, que ha perdido su cuerpo y ahora no es más que una consciencia atrapada entre los muros de la nave, así como su extravagante

formas muy sorprendentes y recuerdo que, al final de ese día, nuestro supervisor de efectos visuales, Sean Faden, me dijo: ‘Vaya, veo que vamos a tener que esforzarnos al máximo con los efectos visuales, porque Zordon va a ser un personaje asombroso’. Cranston guarda buenos recuerdos de su primer

encuentro de novato con los “Mighty Morphin Power Rangers”. “Fue muy divertido de hacer y también fue mi introducción como actor a ser capaz de

y solitario robot, Alpha 5. Sin duda alguna todo un reto para el equipo de producción lográndolo fichar a dos de las estrellas más solicitadas de la actualidad.

transmitir una historia y emociones valiéndote únicamente de tu voz. En ese aspecto, fue una excelente experiencia de aprendizaje, y además agradecí mucho que me dieran el trabajo”, confiesa. Pero no fue nostalgia lo que lo trajo de vuelta al terreno de los Power Rangers tres décadas después.



“En un primer momento, cuando recibí la llamada para hacer de Zordon, me hizo sonreír”, recuerda. “Pero eso por sí mismo no me habría bastado para aceptar. Tenía que saber que la historia sería algo atractivo y emocionante, así que solo después de hablar con Dean y leer el guion decidí apuntarme”. El actor agrega: “La historia rinde homenaje a la serie original –e incorpora guiños divertidos para los fans– pero lo que me atrajo fue que el argumento es muy actual. Creo que los espectadores, tanto si conocen el pasado de los Power Rangers como si no, se podrán identificar con los personajes. Los chicos parecen muy reales. Parecen chicos de instituto de 2017. Naturalmente, por aquel entonces tampoco existían los efectos digitales tan increíbles que hay ahora. Usaban cromas verdes muy básicos, pero hoy día, Dean no tenía casi más límites que su propia imaginación”.

A Cranston le encantó cómo manejó Israelite el personaje de Zordon, trasladándolo al mundo de la juventud del siglo XXI, que desconcierta al gran líder. “Zordon lleva millones de años esperando la llegada de la nueva generación de Power Rangers, pero ahora que están por fin aquí... se encuentra con lo que ve como un grupo de mocosos que se ponen de morros y no entienden nada. Esa es

su primera impresión”, comenta riendo Cranston. “Zordon sabe que todo depende de ellos y que en su posición no hay mucho que él pueda hacer. Pero ellos no parecen preparados para convertirse en héroes y al principio no se toman en serio el peligro inminente que corren todos. No son capaces de unirse como equipo, así que no pueden transformarse y todo resulta terriblemente decepcionante para Zordon, por no hablar de que el universo probablemente esté perdido a causa de ello”.



“Pero los chicos sorprenden a Zordon”, prosigue Cranston. “La resistencia y la fuerza del espíritu humano cobran vida. Empezan a unirse y a darse cuenta de que hay algo más importante que ellos mismos, lo que es una gran lección”. En la serie original, Zordon había quedado con-

servado como un holograma, pero Israelite quería poner al día una idea que se ha utilizado hasta la saciedad en el cine. “Nos alejamos de la idea del holograma y fuimos en el sentido contrario, para hacerlo más analógico. De hecho, se ha convertido en parte de la propia nave espacial. Ahora está atrapado en la matriz del material de la propia nave, y la sustancia de la que está hecho son miles de minúsculas barras que ondulan y sobresalen de la pared en la que está atrapado”. Esa idea también fascinaba

a Cranston. “Se supone que Zordon es un líder, pero se ve relegado a ser casi una especie de espíritu atrapado en las paredes de su nave estrellada. Tiene que intentar inculcar a los chicos un sentido de la responsabilidad para salvar el mundo pero, mientras tanto, solamente puede materializarse a base de

asomarse de la pared”. El diseño fue todo un logro del equipo de efectos. “Zordon es básicamente una escultura cinética”, afirma el supervisor de efectos visuales Sean Faden. “Es una pieza alucinante de animación procedural que parece tener unos 6 metros de altura por 24 metros de ancho. Se encuentra dentro de una pared curva, con varillas metálicas que salen y se meten constantemente. Las varillas también permiten que se extienda entre ellas un brillo rojo, lo que realza aún más el impacto de la interpretación de Bryan”.

Un reto para Cranston fue sentarse para que pudieran crear moldes detallados de cuerpo entero y cabeza, empleados para crear el diseño en el ordenador. Cranston sostiene que esas pruebas no son aptas para claustrofóbicos. “Tienes que tratar de ponerte en plan zen porque, cuando te ponen el molde de la cara, te pasas 45 minutos sentado, completamente cubierto de yeso, durante los cuales únicamente puedes respirar a través de unos diminutos agujeros para los orificios nasales. No puedes ver, todo el sonido se oye apagado y es casi como si estuvieras bajo el agua. Es una experiencia muy extraña, pero forma todo parte de la diversión de esta clase de personaje”. También formó parte de la diversión para Cranston ver el resultado final de una interpretación que es en última instancia un hí-

brido de su propio trabajo y la creatividad del equipo de efectos. “Como actor, te centras atentamente en presentar tu personaje de la mejor manera posible, y luego llegan estos chicos y le dan los últimos toques, dotándolo de misterio y

líneas. El diseño físico del personaje es muy divertido, pero Bill lo llevó a otro nivel”. A Hader le atrajo desde el primer instante esta nueva versión de los Power Rangers; la describe como: “Y si los chicos de ‘El club de

momento apasionante”. Interpretar a Alpha 5 resultó además ser un reto emocionante para Hader, sobre todo dado que es especialmente conocido por sus expresiones faciales enormemente creativas, pero su personaje

que era más cascarrabias, pero la que más gustó a todos es cuando se muestra más optimista y lleno de energía, intentando hacer un poco de mentor de esos chicos. En realidad, Alpha 5 es un conducto entre Zordon y los chicos, y es



magia”, concluye. Si Zordon es un gurú atrapado en las paredes, Alpha 5 es un cibernauta naufrago. Como compinche robot de Zordon, Alpha 5 está volviéndose loco tras llevar millones de años él solo en la nave espacial, esperando a que se descubran los nuevos Power Rangers. Bill Hader aportó su propia mezcla de comedia y atractivo accesible a Alpha 5. “Bill no puede evitar ser desternillante y aporta su sensibilidad cómica a Alpha 5”, comenta Israelite. “Es también increíblemente inteligente, y estaba constantemente añadiendo adornos y matices a sus

los cinco’ se convirtieran en superhéroes”. Pero no quedó completamente convencido hasta que vio unas animaciones preliminares de Alpha 5. “Me pareció que tenía un aspecto alucinante”, recuerda. “Y entonces fui al despacho de Dean y me mostró los cinco primeros minutos de la película, con la gran persecución, y pensé: ‘Esto es estupendo, me interesa mucho hacerlo’. Pude ver que Dean tenía una visión que no estaba para nada estereotipada. Estaba intentando realmente hacer una película de superhéroes adolescentes que resultara diferente y en todo

no posee rostro humano. Hader, siempre dispuesto a probar cualquier cosa, tanteó diferentes voces y personalidades, antes de decidirse por una versión animada que convirtió al personaje en un nexo clave de confianza entre los adolescentes y Zordon. “Interpreto a Alpha 5 como un pequeño robot muy nervioso pero positivo, que está entusiasmado con que los Power Rangers hayan aparecido al fin después de eones, porque así Zordon y él pueden ponerse por fin en marcha”, reflexiona Hader. “Probé distintas variantes del personaje, incluida una en la

quien tiene que intentar ayudar a Zordon a entenderlos. Puede parecer un poco ajeno a ciertas cosas, pero es un sabelotodo cuando le hace falta”. En cuanto a cómo ve al personaje en un nexo clave de confianza entre los adolescentes y Zordon, Hader confiesa: “Su primera impresión es que son muy pequeños... y que son jóvenes... y no especialmente hábiles. Pero es un mentor que no pierde nunca la esperanza, aunque no dejen de meter la pata”. La interpretación de Cranston también sirvió de inspiración y punto de partida para Hader. “La dirección en que Bryan



llevó a Zordon era muy firme y real, lo que me ayudó mucho a encontrar el tono adecuado para reaccionar a eso”, aporta.

A su vez, Cranston opina que Hader reforzó su propia interpretación. “He tenido la suerte de trabajar antes con Bill en ‘Saturday Night Live’, y es un tipo muy divertido y verdaderamente encantador. Con su voz, puede transmitir esa sensación de confianza y simpatía que tanta falta le hacía a Alpha 5 para que los chicos supieran que se trataba de un robot en el que podían confiar. Y encima, es divertidísimo”. Ver imágenes de Alpha 5 mientras grababa diálogos adicionales fue también un gran estímulo para Hader. “La parte más difícil de un papel así es que no tienes más que tu voz y no le puedes añadir tus expresiones faciales. Así que al ver a Alpha 5 y fijar-

me en cómo se movía, mi voz se animaba de manera natural, porque es un tipo que mola mucho y podía sentirme identificado con él”, explica.

La nueva versión física de Alpha 5 recuerda al personaje original rojo y azul, pero poniendo al día lo que no era más que una variante del típico robot rígido al estilo de los años 50. Esta versión modernizada es mucho más fluida y orgánica, como corresponde a una inteligencia artificial de vanguardia. El diseñador de producción Andrew Menzies explica: “Dean quería honrar las cualidades divertidas y extravagantes del Alpha 5 original, pero, al mismo tiempo, nos pareció que teníamos una oportunidad emocionante de hacer algo alucinante de todos los materiales flexibles disponibles hoy día. Mi idea era jugar con el aspecto de

una rana de San Antonio y sus enormes ojos expresivos. Le hice llegar todas esas indicaciones a un gran ilustrador de Legacy Effects, y lo creó en un fin de semana. Como Alpha 5 está hecho de malla, puede cambiar completamente de forma. Eso también significa que su cerebro rueda por su cabeza y a veces, cuando se inclina, se le cae y tiene que perseguirlo. Es un personaje muy cómico y divertido”.

Reactivar a Rita Repulsa

Cuando los futuros Power Rangers reavivan a Zordon, también despiertan a su temible némesis desde hace eones: la impecablemente malvada Rita Repulsa, que tiene una historia enmarañada y no desea otra cosa que conquistar la Tierra. Cuando

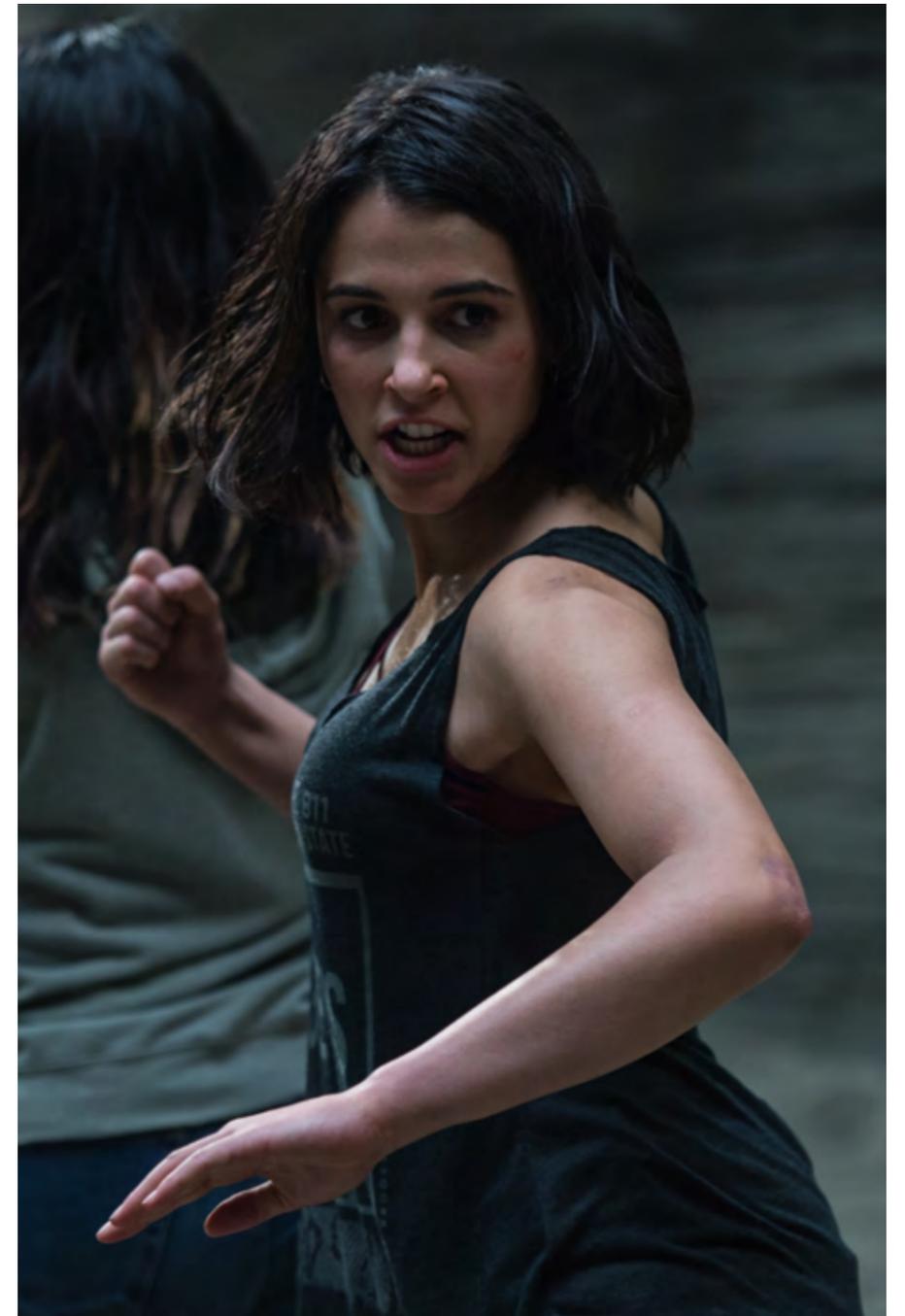
se pusieron a buscar una actriz que pudiera hacer justicia a esta monumental archienemiga, el equipo responsable del proyecto quedó sumamente satisfecho cuando logró fichar a Elizabeth Banks, conocida por su emblemático papel de ‘Effie Trinket’ en la saga de gran éxito de taquilla de Los juegos del hambre. “Fue una gran suerte conseguir a Elizabeth”, afirma Dean Israelite. “Está perfecta en este papel, porque es tanto una versátil actriz dramática como una fabulosa comediente, y Rita es tanto mortalmente seria como sumamente graciosa. Poder pasar de una faceta a otra, sin perder en ningún momento su credibilidad, es una habilidad asombrosa”. Israelite y Banks querían ambos llevar el personaje lo más lejos posible. “Mantuvimos muchas charlas sobre cómo dar vida a la

particular demencia que Rita exhibía en la serie. Creo que Elizabeth encontró su propia manera fascinante, alucinante y original de hacerlo”, opina el director.

Banks sintió una atracción instantánea por el proyecto. “Me encantan las grandes producciones divertidas, y me entusiasman las películas que tratan sobre amigos que tienen que unirse para enfrentarse a los malos y formar un equipo”, admite Banks. “También me pareció que esta película era original. Es muy actual, con todas esas estrellas jóvenes, que poseen una gran diversidad multicultural y parece que de verdad representen la energía de la gente joven actual. No deja de tratar sobre un pueblo y sobre tener que salvar el mundo, como deberían ser los Power Rangers, pero también va sobre un grupo de jóvenes que intenta descubrir su lugar en el mundo actual”.

La actriz también tenía un vínculo personal con los Power Rangers a través de su hermano. “Me daba la sensación de que teníamos la línea entera de juguetes en nuestra casa”, recuerda. “Y jugábamos con ellos constantemente, realizando los golpes y las patadas de karate y todo eso. Así que mi hermano se quedó encantado cuando conseguí este trabajo”.

A la hora de interpretar a Rita, Banks se basó en la mitología existente, pero también quería crear una nueva versión imponente, femenina y divertida, para los anales de los villanos de cine desalmados. “Quería transmitir la sensación



de alguien fuera de lo común, una mujer estridente y llamativa, que no hace prisioneros y está absolutamente decidida a ganar. Para mí, así fue siempre Rita a lo largo de la serie y esa es la actitud que quería darle. Creo que comparada con otros villanos de cine, está entre los más

malvados, pero tiene más sentido del humor que la mayoría. No se preocupa más que por ella misma y ve a los míseros humanos indefensos de igual modo que nosotros podíamos ver a unos insectos. Interpretar a alguien así te da una gran libertad”.

Para el productor Marty

Bowen, Banks acertó de pleno con su tono. “Rita tenía que dar miedo, pero también tenía que ser graciosa y, seamos sinceros, también tenía que ser sexy”, comenta. “Ya es bastante difícil encontrar esos tres atributos en una misma actriz, mucho menos una actriz dispuesta

a aguantar cuatro horas y media de maquillaje, pero Elizabeth lo tenía todo. En el momento en que Elizabeth apareció en el set en toda su gloria como Rita Repulsa, una especie de criatura del pantano, rodeada de oro, nos dejó a todos pasmados. Entonces fue cuando me di cuenta de que el delicado equilibrio que mantenía la película entre divertido y alucinante iba a funcionar". Dacre Montgomery estuvo encantado de trabajar con Banks, aunque Rita Repulsa sea la mayor amenaza para los Power Rangers. "Elizabeth estaba tan increíblemente espeluznante e imponente que nos obligó a todos a estar a su gran altura. Aportó una energía increíble al rodaje, tanto como Rita y como persona", asegura. Bryan Cranston agrega: "Elizabeth está de lo más malévola y feroz como Rita, y parece que se lo pasó bomba interpretando a un personaje tan empoderado". Crear el aspecto completo de Rita Repulsa requería no solo la enorme destreza de Banks, sino también multitud de prótesis, un diseño que se encargó de supervisar Toby Lindala ("X-Men 2", "Érase una vez") de Lindala Schminken fx Inc. Lindala trabajó en colaboración con la diseñadora de vestuario Kelli Jones, que le dio sus propios toques creativos. "Creamos un aspecto parcialmente transformado y retorcido para Rita, que resulta muy siniestro", comenta Lindala. Jones agrega: "Hicimos ilustración tras ilustración

del traje de Elizabeth, hasta que dimos con el aspecto definitivo de Rita, buscando el equilibrio adecuado entre sexy y escalofriante. Lo más difícil fue que queríamos que pareciera como si el traje le saliera de la piel". El traje de Banks empezó como algo suficientemente sencillo: con un body elástico, pero Lindala esculpió, moldeó y fundió piezas de silicona para crear una obra deslumbrante de arte tenebroso. Cada día, iban añadiendo a Banks más prótesis en la cara, una especie de garra en la cabeza, un diente de oro, manos de silicona y garras doradas. Al final, el 99% del aspecto de Rita Repulsa se creaba ante la cámara, y solo se añadían digitalmente los últimos toques. "Únicamente retocamos su báculo de transformación, su oro y le ensuciamos los dientes hasta su transformación final. Utilizamos efectos digitales para mostrar su transformación definitiva, tanto en detalles dorados que aparecen por su piel como en las púas de su traje mientras se forman", observa el supervisor de efectos visuales Sean Faden. Para Banks, sentarse cada día en la silla de maquillaje fue un poco una prueba de aguante, sobre todo para el elaborado aspecto de "erizo" de Rita. "Esa versión de su traje suponía el uso de prótesis en todo el cuerpo, así que estaba cubierta de la cabeza a los pies en silicona y plástico; fue intenso. Supuso muchas horas de sentarse sin moverse, sin poder prácticamente ni

respirar, mientras seis personas trabajan en ti todas a la vez", describe. "Es un reto, pero cuando me veía en el espejo, había desaparecido y en mi lugar estaba Rita Repulsa". Banks no solo estaba entregada al aspecto de Rita, sino que estaba igualmente empeñada en crear el sonido adecuado para Rita Repulsa, trabajando con un lingüista para desarrollar el propio idioma alienígena inventado de Rita. "Hablamos mucho sobre cómo podría hablar Rita en el idioma propio de su mundo. Y utilizamos un idioma inventado que tie-

ne lógica propia, de modo que las palabras posean una cierta realidad", explica. Por mucho que Banks disfrutara sumiéndose en el puro mal, también le atrajo el hecho de que la película trata sobre el espíritu que hace falta para vencer al mal. Lo resume así: "Una cosa que me encanta de la nueva versión es la idea de que la inclusión es una forma de encontrar tu poder. Sé que muchos niños se sienten marginados, pero en esta película ves a unos chicos que se creen marginados, pero descubren que están completa-

mente conectados unos a otros. 'No estás solo' es un gran mensaje. No importa quién seas o qué estás pasando, hay un Power Ranger en esta historia con el que seguramente te podrás identificar".

Hacerse transparente: Los nuevos trajes

Una de las cuestiones más importantes que POWER RANGERS tuvo que afrontar desde el primer momento fue: ¿Qué pasa con los trajes? Casi todo el mundo asocia la serie original con sus trajes de

licra de colores primarios, pero no cabía ninguna duda de que había que hacerles un cambio de imagen totalmente moderno. Para empezar, según la historia, se supone que los trajes no están hechos por el hombre, sino que son completamente alienígenas, así que no había ningún motivo para limitar la imaginación. Los trajes tenían que ser claramente protectores, pero en lugar de crear algo más tosco con un grueso blindaje, la idea darle un giro completo para llevarlos en una nueva dirección. Así es como el equipo se

decidió por unos trajes superelegantes con armadura moderna, impenetrable y transparente, que es activada por la red de metamorfosis cuando los Rangers pasan por fin la prueba. Afortunadamente, contaban con el equipo de talla mundial de Weta Workshop en Nueva Zelanda para encargarse de hacer que funcionara. "Queríamos resaltar el origen alienígena de los poderes de los Rangers, de modo que se puedan ver sus trajes brillando y entrando en acción", explica Brian Casentini. "Al mismo tiempo, los trajes

tenían que tener mucha flexibilidad para los increíbles movimientos de artes marciales que hacen que los Power Rangers resulten tan divertidos. Weta realizó un trabajo extraordinario. Todo el mundo en Saban y Lionsgate se quedó atónito cuando vio a nuestros actores con sus trajes y creemos que a los espectadores les pasará lo mismo". Aunque Weta nunca se achanta ante un reto, la tarea resultaba sobreabundante incluso para ellos. "Seré sincero. Me dio un ataque cuando se sugirió inicialmente la idea del traje transparente", confiesa el supervisor de proyecto de Weta Luke Hawker. "No tenía ni idea de cómo íbamos a hacerlo. Al haber trabajado antes con uretanos transparentes, sabía lo difícil que sería conseguir moldes perfectos cada vez, y trabajábamos con más de 2000 componentes. El hecho de que lo conseguimos es testimonio del equipo que tenemos en Weta. Afrontamos el peligro y triunfamos. Es una sensación increíble". Los diseños de los trajes empezaron con dibujos 2D de Legacy Effects, que se convirtieron en modelos digitales 3D. Hawker señala que no había precedentes para lo que querían, ni siquiera entre superhéroes. "Son superhéroes muy distintos porque, a diferencia de Spiderman o Batman, que son un cuerpo humano con un traje de tela encima, los Power Rangers tenían que dar la sensación de ser originarios del espacio exterior, y que los trajes se habían metamorfosado sobre los



Una vez reunido el equipo de los Power Rangers, les aguardaba otra tarea monumental: aprender a luchar como adolescentes dotados de pronto

Rangers para convertirse en un cristal protector”, explica Hawker. “Una de las cosas más difíciles fue encontrar la piel adecuada para nuestra base, ya que necesitábamos algo con mucha textura, pero tenía que ser un material lo bastante resistente para aguantar el diseño fino y elegante”.

A Weta se le ocurrió usar un unitario de licra al que se pegaban, sujetaban o atornillaban piezas de armadura muy específicas para cada Ranger. “Cada uno de los trajes es representativo de cada personaje concreto”, explica Hawker. “El Ranger rojo es liso y poderoso, para que parezca un líder. El Ranger azul es bastante ancho, con placas en los hombros que resaltan su forma triangular. Es como un tanque o un portaaviones. El Ranger negro es el más angular, pero con un centro de gravedad bajo, de modo que sus marcadas líneas resulten formidables. Su armadura es más voluminosa y angulosa. Luego tenemos al Ranger rosa, su traje tiene unas líneas femeninas preciosas pero también da miedo. El Ranger amarillo es más felino y tiene cierta agilidad”.

“Cuando los cinco se po-

de la megafuerza de alienígenas galácticos “Era crucial que las artes marciales de la película respetaran las de la serie original, pero a la

nen en formación, resultan impresionantes”, afirma Hawker orgulloso. “A nuestro equipo le encanta llevar alegría a la gente, y sabemos que a los espectadores les va a encantar ver a estos Power Rangers haciendo cosas increíbles con esos trajes”.

Weta fabricó tres trajes para cada Ranger: un traje de diario y dos trajes para las escenas de acción, que se podían manipular para realizar movimientos especiales. Aunque los trajes eran reales, están realizados con elementos digitales. El supervisor de efectos visuales Sean Faden explica: “Lo primero que hicimos fue filmar los trajes junto con fotografías de referencia y escáneres digitales. Utilizamos ese material para reconstruirlos en el ordenador, de modo que tuviéramos trajes digitales que reprodujeran los trajes reales. Se añadió la red de metamorfosis en forma de rombo en el pecho del traje práctico con luces incorporadas para que la iluminación interactuara adecuadamente con los actores. También hicimos que cosieran líneas de color especialmente intenso, que se pudieran aislar para añadir efectos de energía en posproducción que

vez tuvieran estilo propio. Queríamos que los espectadores estuvieran deseando ver a los Rangers repartiendo leña a diestro y siniestro”.

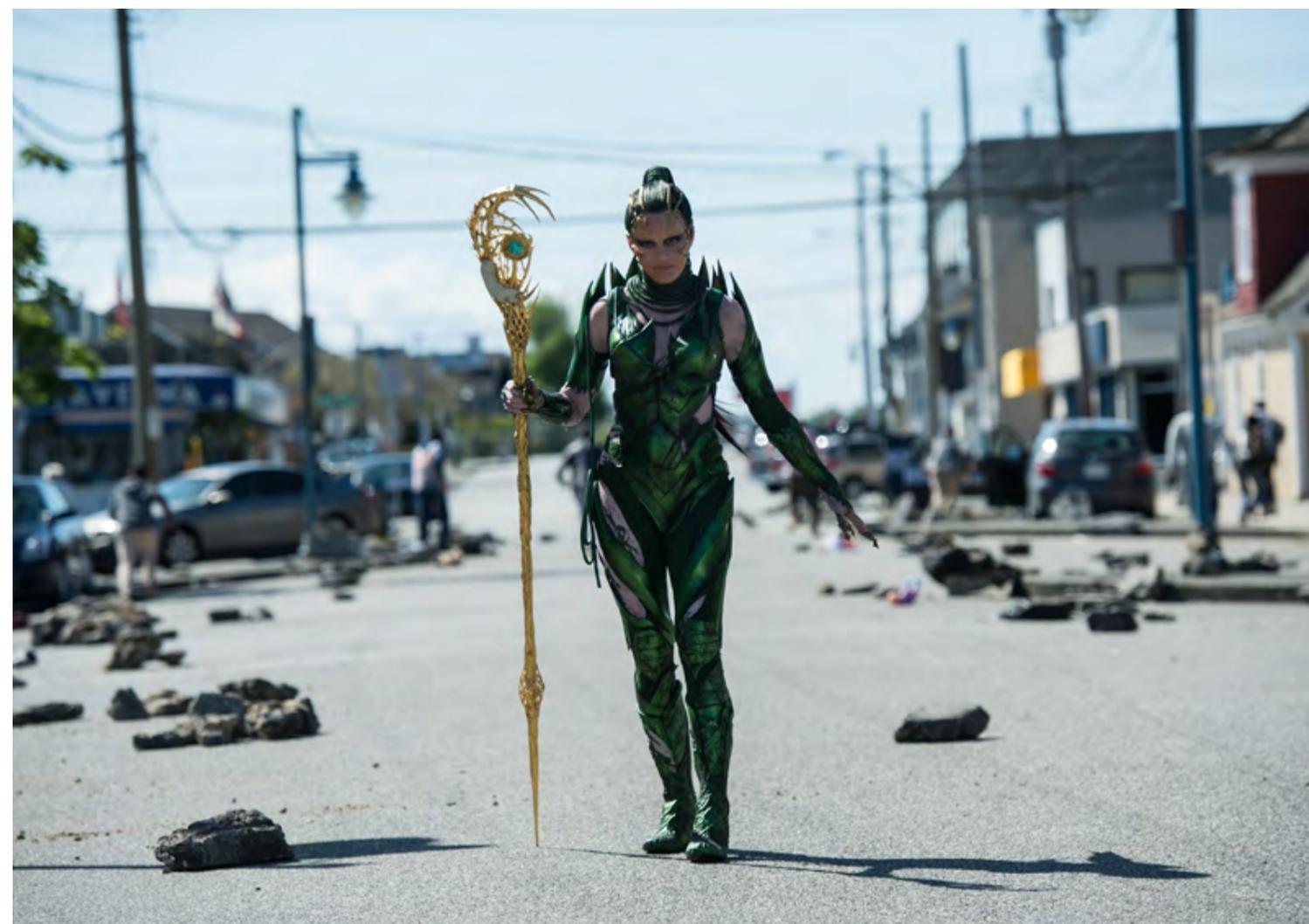
emanara de la red de metamorfosis y se extendiera por todo el traje”.

Los primeros intentos frustrantes de los adolescentes por metamorfosarse en Power Rangers también resultaron especialmente interesantes para el equipo de Faden. “Están intentando controlar sus poderes, pero todavía no han llegado a ese punto, así que tuvimos que crear una sensación de metamorfosis inestable del traje que los chicos no podían mantener”, explica. Los trajes cautivaron al reparto. Naomi Scott recuerda: “Cuando me miré en el espejo con el traje puesto por primera vez, pensé, ‘Me he transformado por completo’. O sea, no te puedes creer que seas tú. Te quedas como: ‘¿Quién es esa cosa rosa?’. Era alucinante y creo que nos ayudó mucho a adquirir la fuerza de los Power Rangers”. RJ Cyler agrega: “Cuando te ponías el traje, te entraban ganas de salir a ver si podías volcar un coche, pero entonces recordabas: ‘Eh, que no es más que una película’. Siempre te daban ganas de hacer poses con el traje, porque sabías que, adoptarlas la pose que adoptarlas, iba a quedar guay”.

Becky G reconoce: “Para ser sinceros, los trajes no son precisamente cómodos. Puede que tengan un aspecto alucinante, pero tienen capas y capas, armadura sobre armadura. El increíble equipo de Weta no dejaba de repetir ‘lo siento’ mientras nos los probábamos. Pero mereció la pena, porque quedó increíble, era la bomba. Me miré al espejo y me quedé boquiabierto. Pensé: ‘Soy un Power Ranger, es asombroso”.

Entrenamiento de Power Rangers: Preparación para la batalla

Una vez reunido el equipo de los Power Rangers, les aguardaba otra tarea monumental: aprender a luchar como adolescentes dotados de pronto de la megafuerza de alienígenas galácticos. El productor Marty Bowen comenta: “Era crucial que las artes marciales de la película respetaran las de la serie original, pero a la vez tuvieran estilo propio. Queríamos que los espectadores estuvieran deseando ver a los Rangers repartiendo leña a diestro y siniestro”. Aunque la serie original de “Mighty Morphin Power Rangers” tomaba prestadas secuencias de la serie japonesa de los llamativos y espectaculares golpes de karate, Dean Israelite quería que las artes marciales y la acción de POWER RANGERS fueran inmediatas, realistas... y ejecutadas por el propio reparto siempre que fuera seguro hacerlo.



“Una de las razones por las que quería que nuestro reparto se pusiera en una forma fantástica y prepararlos para hacer muchos de los movimientos y acrobacias es que no quería que la cámara sacara demasiado a menudo los dobles. Quería que todo en la película diera una sensación real y auténtica, de modo que cuando veas una escena de acción, pienses: ‘Vaya, si tuviera una moneda de poder, yo también podría hacer eso’”. El coordinador de especialistas Larry Lam se encargó de supervisar la prepa-

ración intensiva de Dacre Montgomery, Naomi Scott, RJ Cyler, Becky G y Ludi Lin, y señala: “Cada personaje tiene su propio estilo especial de lucha. Zack, el Ranger negro, se basa en aprovechar para luchar la fuerza que ya tiene, mientras que Trini, el Ranger amarillo, es más combativa e imaginativa. Kimberly, el Ranger rosa, es fluida y grácil, mientras que Jason, el Ranger rojo, utiliza la excelente forma física propia de alguien con su historia. Billy, el Ranger azul, aporta un toque de humor, y RJ puso su personalidad a todos

sus movimientos”. La preparación obligó a las cinco jóvenes estrellas a trabajar más duro de lo que jamás habrían creído posible. Según recuerda Becky G: “Corría por escaleras, daba saltos de tijera, cualquier cosa que me ayudara a prepararme para las locuras que teníamos que hacer. Me encantó la preparación de lucha, porque aprender a dar patadas y puñetazos para la cámara es muy diferente a los de verdad. Vengo de los barrios bajos y, allí, si quieres pegar a alguien, ¡le pegas, sin más! Pero en esta película la

lucha es más bien como un baile coreografiado. Es sumamente detallada e intrincada y queda asombrosa”. “La preparación fue una experiencia increíble para mí”, asegura Dacre Montgomery. “No era muy deportista en el colegio, y desde luego no era Jason Scott. Así que me estuve entrenando al menos tres horas diarias durante meses, empezando por artes marciales mixtas y kickboxing por la mañana, luego entrenamiento de sprint, seguido de yoga y, al final del día, hacía pesas en el gimnasio. Me encantaba

esa sensación, cuando crees que has alcanzado el tope, que no puedes llegar más lejos, pero luego lo sobrepasas y descubres que puedes seguir avanzando”. Como profesor de muay thai (kickboxing tailandés) que ha impartido clases profesionalmente, Ludi Lin era el miembro del reparto con más experiencia atlética, a la que se le sacó el máximo provecho. Pero también aprendió mucho. “Me gusta mucho el jiu jitsu, así que incorporamos un poco de eso en el estilo de Zack”, señala Lin. “Pero no me cansaré de elogiar a los especialistas de la película. Aprendí mucho cada día. No se les acababan de ocurrir nuevas ideas para crear algo aún mejor”. Además de la preparación de artes marciales, el equipo también se preparó en buceo de profundidad para la escena en la que ascienden buceando por el agua de la mina hasta aparecer en la nave espacial de Zordon. Tras aprender

técnicas especiales de respiración, hicieron todas sus escenas en el agua en un tanque hecho expresamente para ello. Una escena especialmente peligrosa obligó a todos a esforzarse al máximo: el salto de los Rangers para cruzar un profundo abismo. “Para esa secuencia, utilizamos grúas, mucho cordaje y un aparato llamado trinquete, que tiene tanta fuerza que lo usamos para volcar coches”, explica Lam. “En vez de eso, lo utilizamos para lanzar a los especialistas unos 40 metros. Creo que es uno de los trinquetes más grandes que hemos usado nunca en Norteamérica. Primero lo probamos con bolsas, y únicamente cuando comprobamos que era seguro lo probamos con especialistas”. Lin recuerda: “Me sentí realmente como si volara. La verdad es que me entraban ganas de pifiar mis tomas para poder seguir haciéndolo una y otra vez.

Fue divertido. Sí, daba un poco de miedo, pero no era comparable a nada que hubiera hecho jamás”.

Los gorilas de Rita: Masillas y Goldar

Rita Repulsa no solo es malvada, también es creativa, y genera un interminable torrente de esbirros y gorilas para enfrentarse a cualquiera que intente frustrar sus planes de conquistar la Tierra. Para el equipo responsable del proyecto, uno de los aspectos más disparatadamente creativos del filme fue el diseño del ejército de Masillas de Rita, así como el resplandeciente y gigantesco monstruo dorado que engendra, conocido como Goldar. En la serie original de los Power Rangers, el ejército de Masillas estaba hecho de arcilla, pero el equipo de la película decidió tomar esa idea y llevarla más allá de una forma más

ingeniosa. “Nos parecía que Rita era capaz de manipular la energía en torno a ella para dar vida a su ejército, pero siguen siendo autómatas sin voluntad propia que tienen que seguir sus órdenes”, explica el supervisor de efectos visuales Sean Faden. “Así que, ya esté generados a partir de asfalto, tierra, cemento u oro, adoptan las cualidades de ese material, así como otros fragmentos de cosas que los rodean. Por ejemplo, se les puede quedar pegado un cubo de basura, un semáforo o un buzón. Así que los espectadores verán unas criaturas cómicas, de algo más de dos metros de altura, a las que les asoman objetos reconocibles”.

Los Masillas también se saltan la regla de un rostro por criatura. “Les salen varias cabezas por la espalda”, explica Faden. “Uno de mis favoritos es el Masilla con el semáforo de peatones”. Para Goldar, la idea era ir a lo

muy, muy, muy grande. Al diseñador de producción Andrew Menzies se le ocurrió el diseño. “Intentaba definir un nuevo aspecto para Goldar”, explica Menzies. “Puesto que el monstruo está completamente controlado por Rita, Dean y yo decidimos que queríamos que no tuviera rostro. Mientras me documentaba, me topé con una escultura que parecía una fuente de chocolate. Eso dio pie a la idea de que Goldar estaría fluyendo constantemente, como oro fundido. A Dean y a mí nos pareció interesante la idea de una criatura que siempre está fluyendo entre distintas expresiones que resultan todas aterradoras”. Entonces empezó el trabajo de Faden. “Goldar fue complicado de crear digitalmente”, opina. “Fue un reto muy interesante tener el oro fluyendo y aun así que Goldar siguiera dando la sensación de tener un gran tamaño. Al incorporar zonas más sólidas que el oro pudiera recorrer, pudimos conseguir un efecto que diera la impresión de una criatura hecha de oro fundido que fluye, a la vez que mantiene la sensación de tamaño y masa. Decidimos dejar su rostro como si fuera un pozo oscuro dentro del oro, lo que lo convierte en una fuerza de destrucción sin alma que parece imparable”.

Pilotar los Zords

A medida que avanzaba la producción, todo el mundo esperaba ansiosamente la llegada de otro de los elementos clásicos de los Power Rangers: los Zords, las gigantes bestias

mecánicas convertidas en vehículos de asalto que se han contado desde hace tiempo entre los favoritos de los fans. Los Zords siempre fueron alucinantes, pero el equipo de la película se encontró con una tremenda presión para llevarlos aún más allá con un diseño renovado. Al final, el equipo acabó construyendo y personalizando los Zords de cada uno de los Rangers partiendo de cero, aunque manteniéndose fieles a la inspiración original de las adoradas máquinas: animales prehistóricos. Zack pilota un mastodonte negro de seis patas, Billy lleva un enorme Triceratops azul, Jason monta en un gigantesco Tyrannosaurus rex rojo, Kimberly maneja un pterodáctilo volador rosa y Trini va en un feroz tigre dientes de sable amarillo. Israelite quería un rediseño lo suficientemente drástico para que los Zords tuvieran un aspecto –y, lo que es más importante, se comportaran– como ningún otro artefacto mecánico jamás visto en la gran pantalla. “Queríamos que parecieran realmente orgánicos y biomecánicos, y que fueran algo diferente estéticamente, porque se supone que proceden de una tecnología alienígena que los humanos no poseen. Lo que también tiene gracia de ellos es su increíble tamaño, así que también lo pasamos muy bien con eso”, comenta.

El supervisor de efectos visuales Sean Faden agrega: “Dean siempre vio los Zords como una oportunidad de que los niños pudieran ver uno de sus

fantasías hecha realidad; a todo niño le encantaría la sensación de darse una vuelta por su pueblo montado en algo gigantesco como eso, y queríamos darles esa sensación”. Para el reparto, pilotar los Zords fue una de las cosas más emocionantes que tuvieron ocasión de hacer y les pareció una especie de premio, al llegar como lo hizo al final del rodaje. “Fue una de esas cosas que, a lo largo de la película, no dejabas de pensar: ‘Ya nos vamos acercando’, y, al final, pareció como si nos hubiéramos ganado nuestros Zords, al igual que nuestros personajes. Pilotar los Zords fue increíblemente divertido”, aporta Dacre Montgomery.

El diseñador de producción Menzies comenta que Israelite no dejó piedra sin remover en su empeño por hacer que los Zords resultaran increíbles. “Mientras trabajaba en el diseño de los Zords, Dean estuvo viendo antes vídeos de YouTube de tipos que iban a toda velocidad por el centro de Los Ángeles en viejos Mustangs como referencia”, explica Menzies. “Incluso pensamos en utilizar levitación mágica para que resultaran más emocionantes. También hicimos los Zords de múltiples capas, de modo que sus exoesqueletos de malla puedan transformarse y ajustar su forma. Para filmarlos de cerca, Dean estuvo viendo todo tipo de cámaras distintas, monturas y planos de helicóptero”. “Nos sentimos muy orgullosos de los diseños de los Zords”, prosigue Menzies.

“Los veo desde el punto de vista de mi hijo, sabiendo cuánto le va a encantar todas las cosas que pueden hacer y que no se parecen a nada más que ya existe”. Los Zords acaban por transformarse en la leyenda de los Power Rangers de la que tanto se habla: el Megazord, el colosal resultado que se consigue cuando los cinco Power Rangers se funden en una sola fuerza. Para el diseño del Megazord, Israelite y Menzies decidieron desmontar los Zords, para luego recomponerlos en una sola unidad, pero de una forma muy orgánica, como si estuvieran creando una criatura viva, no una máquina.

“No queríamos meternos en territorio de Transformers y utilizar más bien una forma orgánica, viva”, comenta Faden. “De forma similar a los trajes de los Power Rangers, el Megazord tiene una capa interna y un exoesqueleto, de modo que se pueden ver partes del Tyrannosaurus rex, del pterodáctilo, del mastodonte, del Triceratops y del dientes de sable mezcladas y unidas, sobre todo en los detalles del exoesqueleto. Fue muy emocionante verlos todos juntos. Basamos el material intersticial del Megazord en las capas subyacentes de los propios Zords, nos imaginábamos esos materiales dilatándose hasta alcanzar el enorme tamaño del Megazord y darle su forma”.

Un diseño metamorfoseado

Para supervisar todos los detalles vitales que





componen el universo de los POWER RANGERS, Dean Israelite reunió a un equipo muy unido que incluía al director de fotografía Matthew Lloyd, al diseñador de producción Andrew Menzies y a la diseñadora de vestuario Kelli Jones. Cada uno de ellos se dedicó a adaptar los componentes característicos de los Power Rangers originales al mundo del cine actual. La vasta imaginación de Menzies fue especialmente esencial para el aspecto final del filme. “Andrew se aseguró de que cada elemento importante, desde

la nave espacial de Zordon a los trajes o los Zords, pareciera pertenecer a su propio mundo”, explica Israelite. “Hablamos mucho de cómo el diseño debería inspirarse en la palabra metamorfosis, que el aspecto debería ser más fluido, en lugar del aspecto angular que estamos acostumbrados a ver en muchas películas. Eso se convirtió en nuestro principio rector y Andrew lo llevó todo al límite. Por ejemplo, la pintura que usó en la nave espacial es una nueva pintura con textura que no se había usado antes”.

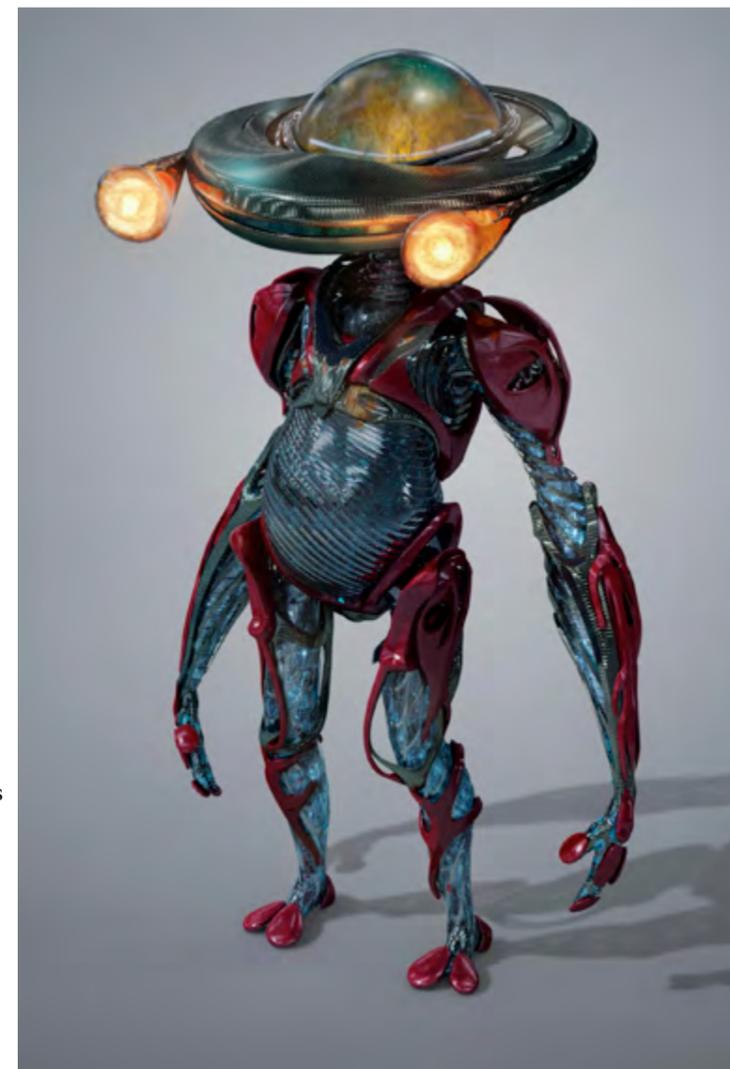
Tal vez la parte más sencilla del diseño de producción fue la creación del pueblo pesquero de clase obrera de Angel Grove. Pero, una vez diseñado un pueblo realista, Menzies pasó a crear cavernas mágicas que se convierten en un portal a la nave espacial de Zordon, todo construido en el complejo de platós cerrados de CMPP Stages, en Vancouver. Para la nave espacial de Zordon, Menzies estaba repleto de ideas. “Buena parte del diseño de la nave espacial giraba en torno a las necesidades de la acción que tiene lugar allí”,

explica. “Necesitábamos dar a los Rangers espacio suficiente para correr y esconderse de Alpha, por ejemplo. El diseño general es muy orgánico y atractivo. Aunque se trate de una nave espacial alienígena, ¡no queríamos que resultara alienante! Quería que los chicos entraran y pensarán: ‘vaya, cómo mola’. También pusimos un asiento para el capitán porque tenemos un momento a lo rey Arturo en el que la espada del Ranger rojo está clavada hasta la empuñadura y no la puede sacar hasta que esté listo”. El diseño de las legenda-

rias monedas de los Power Rangers fue especialmente emocionante de abordar para Menzies y su equipo. “El diseño de las monedas fue, de hecho, uno de los retos más complicados del proyecto”, admite, “porque Dean no quería ningún tipo de moneda típica. Es el primer elemento real que ves del mundo de los Power Rangers, y es una parte tan importante de la mitología que quería algo completamente original. Pero también quería que el descubrimiento de las monedas fuera algo visceral y realista, para que resulte creíble. Se nos ocurrió algo que es en parte gema, en parte panel de control técnico y en parte dorado, que rinde homenaje al diseño original dorado. Se ve enseguida que las monedas no son de este mundo, pero son algo real, como si se tratara de un tipo de tecnología diferente”. Crear un mundo creíble que se volviera fantástico era también parte de la labor de la diseñadora de vestuario Kelli Jones, que además de contribuir a la horripilantemente glamorosa Rita Repulsa, diseñó el aspecto corriente de los cinco personajes principales, cuya ropa muestra destellos de los colores que lucirán más adelante como Power Rangers. “Empecé con una idea muy clara de la imagen que podía dar cada uno de ellos en el instituto”, explica Jones. “El aspecto de Jason se basa en un chico cuyo padre es pescador en los muelles, así que lleva muchos pantalones tipo cargo y camisetas. Kimberly sabe que es guapa, pero también es rebelde,

así que se viste llevando un poco la contraria, de negro, gris y cuero. Billy es extravagante, y lo vemos con cárdigans llamativos, jerséis con estampados animales, chándales retro a juego y camisetas con dibujos, mientras que Zack es duro y no tiene dinero, así que lo que lleva tiene un aire más de segunda mano, de ropa usada. Trini tiene el aspecto ligeramente punky de una marginada adolescente, que Becky G lució de maravilla”. Menzies se enorgullece mucho de la versión vanguardista de los Power Rangers que ofrece la película. “Con cada elemento que pusimos al día, intentamos respetar tanto el pasado como el futuro de los Power Rangers”, afirma. “Naturalmente, te das cuenta de que nunca podrás contentar a todo el mundo cuando abordes algo con seguidores tan apasionados, pero la verdad es que nos esforzamos por buscar nuestro propio toque inconfundible, que no falte al respecto de los demás diseños, pero de la sensación de formar parte de la evolución del universo de los Power Rangers”. Israelite opina de forma similar. Desde las interpretaciones de las cinco jóvenes estrellas al talento para el humor de Cranstton, Hader y Banks, a los divertidos diseños, escenas de acción y efectos visuales, el principio rector del proyecto fue ofrecer a los espectadores la oportunidad de conectar con los Power Rangers y su espíritu de empoderamiento para los tiempos actuales. El director resume: “He-

mos tomado la mitología de los Power Rangers, nos hemos mantenido fieles en muchos aspectos, pero hemos puesto al día otros, aunque de formas que creo que tienen sentido si se conoce toda la historia. Hemos intentado ofrecer muchos guiños y detalles para los seguidores acérrimos pero, sobre todo, hemos pretendido hacer una película sobre jóvenes con los que es fácil identificarse, que te llevan en una aventura épica, sentida y sinceramente optimista que consigue que te sientas verdaderamente bien”.



Después de ver los respectivos vídeos promocionales de La Cura del bienestar nos preguntamos ¿Su banda sonora será igual de tensa y emocionante? Lo nuevo de Gore Verbinski cuenta con la banda sonora compuesta y orquestada por Benjamin Wallfisch.

piano cobran protagonismo junto a otros instrumentos de cuerdas. Tanto es así que hasta puede sorprenderte este mezcla de sonidos, y ritmo con esa canción de cuna inicial, está claro que hay excepciones. Siguiendo con ese ritmo y esencia encontramos la siguiente pista Nobody Ever Leaves, en la que ese ambiente de

esta cinta de suspense de terror tiene unos temas muy notorios que nos acercan a ese terror, porque seguramente te asustará. El tema de "The Rite" es un tema dónde todo es muy oscuro, casi espeluznante, sobre todo por la forma en la que empieza, pero que va moldeándose hasta que encontramos unos sonidos más



A FILM BY GORE VERBINSKI
A CURE FOR WELLNESS
ORIGINAL MUSIC BY BENJAMIN WALLFISCH

La partitura empieza con el tema de "Hannah And Volmer", en el que se trata muy bien la inocencia infantil, ya que está interpretada como si de una canción de cuna se trata, pero no parece tan inofensiva, ya que se va oscureciendo a medida de que avanza, en la que unas voces y un

tensión y emoción nos invade, sobre todo cuando la misma voz aparece en escena.

Siguiendo el tomo hasta el momento encontramos "Bicycle" que mantiene el ritmo y la velocidad marcada por los anteriores temas. Sin duda

suaves y clásicos, como si de un vals se tratara.

Hasta que encontramos en concreto un vals en el tema "Feuerwalzer" que contiene hasta el momento algunos de los momentos más épicos de esta partitura. Tanto Verbinski como

Wallfisch han dado a esta película un sonido muy contemporáneo y sobre todo muy misterioso, en el que los protagonistas sin duda son los sonidos de cuerdas, un poco de coro y sonidos de viento de bronce.

El tema principal de esta partitura sirve como base para otros temas, como podemos apreciar en Magnificent Isn't It dónde encontramos ese ritmo de canción de cuna. Otro de los temas más significantes es cuando Wallfisch se olvida de todo lo anterior y entra en escena el tema con más intensidad en "Actually I'm

Feeling Much Better". Y es que el compositor se atreve a introducir en esta banda sonora los interesantes y deliciosos sintetizadores de los años 80's aun que sea de esta forma tan corta como oiremos en "Our Thoughts Exactly".

Sin duda esta banda sonora de La Cura del Bienestar compuesta y orquestada por Benjamin Wallfisch, nos ofrece una partitura muy compleja y muy simple, que nos permite disfrutar de su música a pesar de que cuente con ciertos momentos muy "delicados" pero que en el fondo son

muy agradables y seguro que con el tiempo a más de uno le deleita ¿Que opinas tú? ¿La has escuchado?



+Bandas Sonoras



Dom y Letty están casados, y el resto del equipo parece que todos pueden llevar una vida normal. Pero una mujer misteriosa vuelve a atraer a Dom al mundo delictivo del que, aparentemente, no puede desligarse. Dom traiciona a sus seres más queridos y todos deberán enfrentarse de nuevo a pruebas inesperadas.

Desde Cuba a Nueva York, pasando por las llanuras árticas bañadas por el Mar de Barents, los amigos cruzarán el globo en un desesperado intento por detener a unos anarquistas dispuestos a convertir el mundo en un caos...



Se acabó la familia: Empieza la producción

Fast & Furious 7 fue la culminación con una gran carga emocional de la querida franquicia. No solo los productores y el director querían homenajear el legado de

Paul Walker, la persona que simbolizaba el corazón de la película, sino también a la chispa que la primera *The Fast and the Furious*: A todo gas encendió entre el público y que se vuelve a encender con una nueva generación de seguidores.

El final del rodaje y la gira de promoción por todo el mundo fueron agotadores porque todos se entregaron totalmente. Y entonces surgió la inevitable pregunta: ¿Realmente iba a ser el final de la saga? Ante la decisión de seguir o acabar con la franquicia, los productores Neal H.

Moritz y Vin Diesel, el guionista Chris Morgan, los ejecutivos de Universal Pictures y los actores se pararon a reflexionar muy seriamente sobre el siguiente paso que debían dar. La familia de *Fast & Furious* estaba de luto y a la mayoría no se le ocurría una razón que justificase

seguir con la saga. Los amantes del riesgo y de la velocidad del este de Los Ángeles capaces de burlar a la ley habían alcanzado la fama internacional con sus atrevidos e inimaginables golpes, y de paso habían perdido amigos y ganado

enemigos en el camino. Pero eso sí, estaban decididos a ser fieles a sus raíces. Los productores estaban convencidos de que debían hacer algo completamente diferente si la serie iba a seguir adelante. Cuando por fin

se decidió que la franquicia tenía más historias que ofrecer, optaron por arriesgarse y tomar un camino totalmente inesperado. La sorpresa para el fiel club de fans de la saga sería mayúscula. Desde la primera entrega, la familia y su unión ha

F. Gary Gray
(Director)
Nueva York (Estados Unidos)



Es uno de los realizadores más prolíficos y versátiles de la industria, conocido por superar límites, descubrir nuevas tendencias y talentos hasta entonces desconocidos, así como ofrecer atractivas películas a un público de lo más diverso.

Su película más reciente ha sido la aclamada *Straight Outta Compton*, que narra el nacimiento del grupo rapero N.W.A. Producida por él, Dr. Dre y Ice Cube, se estrenó el 14 de agosto de 2015 en Estados Unidos y batió récords al recaudar 60 millones de dólares el primer fin de semana.

A. Martínez

sido la base de la historia, pero esta condición fundamental se pondría a prueba.

“Solo estaba dispuesto a seguir adelante con la saga si construíamos juntos la mejor trilogía final en honor al legado de nuestro hermano Paul y de Universal, que nos ha apoyado durante todos estos años”, explica Vin Diesel, productor de la saga desde Fast & Furious: Aún más rápido. “Con Fast & Furious 7 no solo nos centramos en hacer la mejor entrega de todas, sino en honrar lo que representaba. La clave del siguiente capítulo reside en poner a prueba los temas centrales de todas las películas hasta la fecha, y hacerlo de forma convincente y entretenida”.

El guionista Chris Morgan vuelve por sexta vez a la franquicia y también es uno de los productores ejecutivos. En su papel de arquitecto de la serie, del que diseña e inventa los múltiples acontecimientos de la historia, este capítulo le planteó las mayores dificultades hasta ahora. Incluso puede decirse que representó una auténtica hazaña para el guionista. “En realidad, FAST & FURIOUS 8 trata de las consecuencias de un instante de enorme

Chris Morgan vuelve por sexta vez a la franquicia y también es uno de los productores ejecutivos. En su papel de arquitecto de la

importancia que cambia todo lo que uno cree. ¿Qué ocurre cuando el patriarca, el hombre que defiende a la familia a capa y a espada, da la espalda a los suyos? ¿Qué ocurre si se pasa al otro bando? ¿Cómo puede una familia alzarse contra un hermano? Era un tema único y algo aterrador”, reconoce Chris Morgan. “El dramatismo es tremendo y nos proporcionó la razón que buscábamos para seguir adelante”.

No cabe duda de que la premisa era atrevida. Una vez que Chris Morgan, Neil H. Moritz y Vin Diesel tuvieron claros los puntos principales de la historia, se dieron cuenta de que podían lanzarse en una nueva dirección con una historia absorbente sin perder ese espíritu “fuera de la ley” que tanto atrae a los seguidores. “Siempre me asombra que seamos capaces de desarrollar y mantener esa línea borrosa entre el bueno y el malo en esta serie”, comenta el productor Neil H. Moritz. “Todos los personajes, los antiguos o los nuevos, han escogido caminos diferentes. Nunca empezamos un capítulo con ideas preconcebidas de lo que deberían hacer o de cómo deberían ser, por eso

serie, del que diseña e inventa los múltiples acontecimientos de la historia, este capítulo le planteó las mayores dificultades hasta ahora.

crecen de forma orgánica en cada película. Nos llena de satisfacción descubrir la cantidad de lugares a los que pueden ir. Y eso es parte de lo que gusta a los espectadores; quieren a los personajes, pero nunca saben realmente cómo van a reaccionar”. Con cada nueva entrega, Neil H. Moritz y Vin

a todos los niveles y que respete la voz de cada uno de los personajes. Justin Lin sentó las bases para cuatro capítulos realmente memorables al dar una nueva dirección a A todo gas: Tokyo Race. Y James Wan no se quedó atrás con la memorable Fast & Furious 7, que batió todos los récords de taquilla.



Diesel, además de mantener al público en tensión, quieren que se divierta con lo más inesperado. Una de las condiciones indispensables siempre ha sido encontrar a un director que dé lo mejor

Y ahora es el turno de F. Gary Gray, un cineasta conocido por su versatilidad y que tiene en su haber la aclamada biografía Straight Outta Compton, los thrillers El negociador y The Italian Job, la comedia de culto

Friday, entre muchas otras. Proyectos que no tienen nada que ver uno con otro, pero es lo que gusta a F. Gary Gray. El realizador reconoce que le atraen los proyectos complicados. Cuando se le ofreció la posibilidad de dirigir un capítulo de una de las mayores franquicias de Universal,

un gran desafío”, explica el cineasta. “Desde un principio quise aportar algo nuevo a la saga. Para mí, todo empieza con la historia, y ésta es completamente diferente. No se parece en nada a lo que hemos visto en las entregas de Fast & Furious”. FAST & FURIOUS 8 era

experiencia nueva a todos los niveles. Estaba decidido a llevar la saga en una nueva y fascinante dirección. Además de aportar ideas innovadoras que encajaban con el estilo visual, F. Gary Gray ya había trabajado con muchos miembros del reparto. Por ejemplo, dirigió a Vin Diesel en el thriller de acción Diablo, a Jason Statham y a Charlize Theron en The Italian Job, y a Dwayne Johnson en Be Cool. Aparte de eso, conoce bien a Tyrese Gibson y a Chris “Ludacris” Bridges por verse a menudo en fiestas de la industria y por sus comienzos profesionales como director de videoclips y anuncios. Vin Diesel estaba encantado con que su talentoso amigo se uniera a la familia de Fast & Furious. “Sabía, por la película Diablo, lo que Gary podía hacer con un personaje lleno de sombras. Estaba convencido de que sería perfecto”, dice. “Como director, se centra sobre todo en las interpretaciones, y por eso tenemos a actores oscarizados en esta película. Todos sabíamos que cuidaría de los matices interpretativos necesarios para este capítulo tan especial”.

F. Gary Gray supo dónde quería llegar desde el momento que se reunió con los productores para hablar del tono y la dirección de la película. “Dom Toretto siempre defiende el concepto de familia, pero en este caso hace exactamente

lo opuesto de lo que se espera. No solo quería ser parte de una historia completamente diferente a las anteriores, sino también de una interpretación nunca vista de Vin y del resto del reparto. El hecho de que Dom esté en contra de su familia nos permite explorar emociones totalmente diferentes”.

Que nadie se fíe de nadie: El reparto de la nueva entrega

Vin Diesel y F. Gary Gray entienden la dinámica de un personaje. El director se empeñó en documentarse y volvió a ver cada una de las entregas, además de leer los comentarios en redes sociales de millones de acérrimos fans en todo el mundo. Se quedó sorprendido ante lo que descubrió, pero también le ayudó a saber cómo satisfacer los deseos de un público entregado con este nuevo capítulo. Decidió dedicar la misma duración e importancia a los pequeños momentos íntimos y a las aceleradas secuencias de acción. Los fans de Fast & Furious están acostumbrados a que las partes más emotivas empiecen y acaben con la historia de amor entre Dom y Letty. Michelle Rodriguez empezó a dar vida a la leal Letty Ortiz en 2001 y siempre ha defendido la idea de que la relación de la pareja debe ser tan realista como posible, sobre todo teniendo en

cuenta la tumultuosa historia que les rodea. La relación entre los dos protagonistas se ha visto amenazada en varias ocasiones, sobre todo en Fast & Furious: A todo gas cuando todos creyeron que Letty había muerto. Incluso durante su ausencia, la presencia de Letty era palpable, hasta llegar a su breve reaparición en Fast & Furious 5 y a su reincorporación a la familia en Fast & Furious 6. Una historia de amor tan poco convencional como la suya es una de las razones por las que la saga de acción sigue atrayendo a tantos seguidores después de casi dos décadas de existencia. “El regalo más poderoso que puede hacer una mujer es entregar su amor”, dice Michelle Rodriguez. “Lo maravilloso de Dom es que sólo ve la fuerza del amor y esto demuestra el tipo de hombre que es. Hace falta un hombre especial para aceptar a una mujer fuerte. ¿Pero no reside ahí la belleza del amor? Si de verdad quieres a alguien, estás tan cerca de esa persona que sólo importa lo uno siente por el otro. Es exactamente lo

Dwayne Johnson se alegró de que este nuevo capítulo fuese una oportunidad para que su personaje creciera y, sobre todo, para intercambiar golpes verbales y físicos con

que Vin y yo intentamos comunicar con la relación entre Dom y Letty. El auténtico mensaje de este amor idealista impulsa a la gente a defender a sus seres próximos, a luchar juntos y a tener fe en el ser humano”. Después de superar todas las conspiraciones que les separaron durante años, en FAST & FURIOUS 8 Dom y Letty se han casado y disfrutan de la belleza y tranquilidad de Cuba. Pero todo está a punto de cambiar cuando una misión rutinaria se tuerce y Dom traiciona a todos los que le importan. Ante las pruebas irrefutables de que Dom se ha unido a una ciberterrorista, las dudas empiezan a surgir entre los miembros del equipo, y los lazos que existen entre ellos se vuelven frágiles. Letty es la única que sigue creyendo en Dom, apoyada por un amor que ha triunfado y evolucionado con los años. “La fe es lo único que mueve a Letty en toda la película. Conoce a Dom, sabe cómo piensa y cómo funciona. Jamás había tenido que enfrentarse a algo tan duro, pero la relación de Letty y Dom nace del amor

su amigo Jason Statham.

“Hobbs no se corta, me encanta que sea así en la franquicia”, explica el actor. Desde Fast & Furious 5 puede decir

incondicional que les une”, dice Michelle Rodriguez. “El amor entre los dos es tan profundo que, por muy oscura que parezca la situación, Letty luchará por él pase lo que pase”, añade Vin Diesel. Después de producir los siete capítulos de una de las franquicias más taquilleras del mundo, Neal H. Moritz cree que el trabajo colectivo del equipo les ha dado la libertad y la seguridad suficiente para crear nuevas y sorprendentes historias, lo que implica arrasar con lo que creen saber los fans. “Hemos creado una auténtica mitología, y no me refiero solo a los personajes, sino a los mundos en que se desarrolla la saga. Nos abre un sinfín de direcciones, literal y figurativamente, para que los personajes exploren caminos que ni imaginábamos hace unos años”, explica. “Nacen y desaparecen relaciones. Todo contribuye a que sea una saga especial. El problema es que tenemos muchas historias que contar, y lo difícil es decidir cuáles vamos a contar en cada película”. Con Fast & Furious 5 los productores empezaron a

lo que le da la gana. La trama de esta entrega nos ofrece, a Jason y a mí, una libertad enorme. Estábamos empeñados en crear la típica relación Butch-Sundance.

añadir nuevos personajes que podían desaparecer en un capítulo o desarrollarse y reaparecer en los siguientes. Regresaron actores muy queridos, como Tyrese Gibson, Chris “Ludacris” Bridges, Sung Kang y Gal Gadot, y aparecieron nuevos miembros del equipo, como Dwayne Johnson y Elsa Pataky. Luego llegaron Ramsey, encarnada por Nathalie Emmanuel, la hacker y activista que creó el Ojo de Dios, el prototipo de seguimiento que da pie a la trama de Fast & Furious 7; el encantador Sr. Don Nadie, creado por Kurt Russell, y el poderoso personaje de Jason Statham, con una primera aparición en el último momento de Fast & Furious 6 que dejó a los seguidores boquiabiertos ante la conexión sorpresa con la muerte de Han en A todo gas: Tokyo Race, y expectantes ante los desarrollos inesperados en Fast & Furious 7. Con la idea de la familia vuelta del revés, los productores y el realizador entraron en un territorio sin explorar: el pasado de algunos de los personajes. Los espectadores entrevistaron lo que pudo ser la vida del malhablado y forzado Hobbs cuando apareció su hija Samantha para visitarle en el hospital en Fast & Furious 7. Chris Morgan trabajó con Dwayne Johnson para construir el pasado remoto del agente de élite de la DSS, el policía por excelencia cuyo código moral se ha flexibilizado gracias a la relación con Dom. Pocos son



capaces de ir más allá del caparazón profesional que exhibe Hobbs cada día, pero a medida que el equipo se ganó su respeto y confianza, empezó a nacer cierta camaradería entre ellos. Y por esa misma razón, Hobbs no puede perdonar la actitud de Dom en esta entrega. Dom le traiciona durante una misión encubierta en Berlín en la cual Hobbs se convierte en daño colateral y debe valerse por sí mismo. El gobierno estadounidense le da la espalda y acaba encerrado en la misma cárcel de máxima seguridad que su gran enemigo Deckard Shaw.

Ahora que ya no está del lado de la ley, Hobbs empieza a desprenderse de las obligaciones que le ataban a ese mundo y que sacaban de él su mejor versión. Dwayne Johnson se alegró de que este nuevo capítulo fuese una oportunidad para que su personaje creciera y, sobre todo, para intercambiar golpes verbales y físicos con su amigo Jason Statham. “Hobbs no se corta, me encanta que sea así en la franquicia”, explica el actor. Desde Fast & Furious 5 puede decir lo que le da la gana. La trama de esta entrega nos ofrece, a Jason y a

mí, una libertad enorme. Estábamos empeñados en crear la típica relación Butch-Sundance; al público le encantará. Dos tipos muy graciosos y muy brutos insultándose, pero que al mismo tiempo desarrollan un vínculo entre sí”. Siempre dispuesto a sumergirse en la acción, Dwayne Johnson estaba totalmente de acuerdo con las ideas del guionista, del cineasta y de los productores: “Hobbs se ve obligado a entregar su placa, es un momento terrible para él. Aun así, no tarda en volver a hacer lo que más le gusta, intentar pillar al

malo”. Poco importa si debe saltar desde un edificio, desde la pasarela de una cárcel de máxima seguridad o a un lago congelado, Hobbs siempre atrapa al que persigue. Dwayne Johnson añade: “Los submarinos enormes que nos persiguen y los coches conducidos por control remoto que salen disparados de un rascacielos, son dos ejemplos del nivel de la acción en esta entrega. Los fans tienen derecho a un postre doble, y que les pillarán por sorpresa”. Deckard Shaw, el agente secreto dedicado a perseguir a Dom y a su equipo, ha estado

esperando en una cárcel de máxima seguridad, por lo que la llegada de Hobbs a esta misma prisión le alegró la vida. “Deckard siempre se guarda algo en la manga, y es genial seguir el enfrentamiento con Hobbs”, explica Jason Statham. “Dwayne y yo tenemos la oportunidad de usar la tensión entre los dos personajes para hacer cosas geniales. Puede decirse que los dos son realmente como el agua y el aceite, no se mezclan”. También se revelará parte del pasado de Shaw y se descubrirá que el operario británico tiene un fuerte código moral y familiar que acaba transformándose en un respeto hacia su rival. Owen, el hermano pequeño de Deckard,

hábil que demostró ser un adversario a la altura de Dom y su equipo. Cuando Deckard vio por última vez a su hermano pequeño, este luchaba desesperadamente por su vida en un hospital debido a la venganza perpetrada por Dom. En cuanto a Hobbs y Shaw, el director quería que el intercambio verbal subiera de tono como anticipo de la revancha después de Fast & Furious 7. La pelea en cuestión, ideada por el Sr. Don Nadie para que Hobbs escape de la cárcel, es el comienzo de una épica trifulca en la prisión de máxima seguridad. Hobbs, que aún no ha superado su vida de agente federal, se lanza detrás de Shaw cuando este quiere huir, dando pie a otra escena en la que los dos

muy diferentes, por eso la secuencia es tan dinámica”, explica el cineasta. “Además, una de las cosas que más me gusta es que usan dos estilos de artes marciales totalmente diferentes. El estilo de Jason Statham es más frío, más puro, con toques de parkour, mientras que Dwayne es pura fuerza; lo aplasta todo y aparta a todos de un puñetazo. Me encanta el contraste en sus estilos. Esta escena va a convertirse en un momento cinematográfico clásico”. Meterse en la piel del mismo personaje cada dos años es un lujo del que no disfrutaban todos los actores. Por quinta vez, Chris “Ludacris” Bridges encarna a Tej, el brillante técnico y mecánico del equipo, y

su primera aparición en A todo gas 2 desaparecieron hace tiempo. Ahora se compra ropa elegante y herramientas caras. “He llegado al punto en que Tej forma parte de mí. Cuando alguien me dice lo que debería o no debería hacer, me lo tomo como algo personal”, dice el actor, riendo. “Me esfuerzo en que progrese con cada entrega, que no se quede estancado. Me tomo muy en serio lo que hace y dice en la pantalla. Los espectadores no saben realmente quién es Tej. El hecho de que ahora sea el miembro que más sabe de técnica del equipo es una transición genial”. Nathalie Emmanuel regresa para encarnar a Ramsey, a la que vimos por primera vez en Fast & Furious 7 como

Mejor aún, ahora dispone de recursos ilimitados. La lealtad de Letty es inquebrantable, pero no ocurre lo mismo con Ramsey, la primera que pone en entredicho la actuación de Dom. “Ramsey no conoce a Dom como le conocen los demás, no lleva tanto tiempo con ellos”, explica Nathalie Emmanuel, que alcanzó la fama gracias a su papel como Missandei en “Juego de tronos”. “La familia le ha abierto los brazos, pero es una persona que se basa en la lógica. Para ella cuentan los ceros y los unos, el cálculo, e intentar entender lo que pasa desde la lógica. Además, Ramsey no es tan emotiva como los demás, es la única que se plantea de verdad si les ha traicionado”. La productiva asociación entre Tej y Ramsey ha dejado a Roman a un lado, intentando encontrar su lugar en la ecuación. Hasta ahora, Roman ha sido la fuente de humor que equilibra la acción explosiva y el dramatismo que sirve de base a las entregas de Fast & Furious. No importa en qué situación se encuentren, es el primero en meterse con la autoridad y decir lo que piensa, arrancando una carcajada del público. Tyrese Gibson da vida al llamativo Roman Pearce, el amigo de infancia de Brian O’Conner que reencuentra al policía desacreditado en A todo gas 2 en Miami. Nada puede con el innato entusiasmo del actor, siempre dispuesto a reunirse con el equipo y

el trepidante ritmo de los rodajes de Fast & Furious. Cuando Vin Diesel no estaba en el plató con sus compañeros, Tyrese Gibson ideó un remedio para mantener unida a la familia de la saga. Pidió que los carpinteros montaran una zona reservada para los actores y sus invitados no lejos del plató donde podían comer algo, escuchar música, ver la televisión, celebrar un cumpleaños o incluso el final de una dura semana de rodaje”. Según el actor, las relaciones entre los miembros del reparto son muy importantes: “Nosotros, los actores de Fast & Furious, no nos limitamos a decir que somos una familia, lo somos de verdad. Para mí ha sido algo muy importante desde que me uní a la saga, y ahora les he proporcionado un lugar donde relajarse y charlar juntos”. La actriz española Elsa Pataky regresa por cuarta vez a la saga desde Fast & Furious 5 como Elena Neves, la policía de Río de Janeiro que se enamoró de Dom y se convirtió en una fugitiva por amor cuando acompañó a Dom a Las Canarias para empezar una nueva vida. Sin embargo, el idilio se derrumbó con la reaparición de Letty. A pesar de tener el corazón roto, Elena entiende que Dom quiera saber qué le ocurrió realmente a Letty. Consigue rehacer su vida y se une a Hobbs en la DSS, pero acaba por dejar la agencia de seguridad diplomática y alejarse de todo lo que pasó.

Elsa Pataky está convencida de que la historia de amor que Elena compartió con Dom la une para siempre al hombre que le cambió la vida. “Lo único que realmente importa de Elena y de Dom es que siempre estarán dispuestos a ayudarse. El afecto que les une ya no es de índole romántica, pero se basa en el respeto. Lo que vivieron juntos es la base para una profunda amistad. A pesar de que las apariencias engañan, Elena sabe, como Letty, que la familia es lo más importante para Dom”. Elena siempre será leal a las personas que quiere, pero la lealtad del Sr. Don Nadie aún está por descubrir y esa es una de las razones por las que Kurt Russell disfruta tanto encarnando a un personaje que no revela nada. “Cuando llegué al plató de Fast & Furious 7, quería crear algo un poco diferente. No se sabe mucho del Sr. Don Nadie, y me pareció un enfoque interesante para la serie. De momento da la impresión de ser un tipo en el que se puede confiar, pero no sé cuánto durará esto, si cambiará o seguirá siendo así”, añade con una risita malévola. “Por eso disfruto tanto interpretándole. Toma las cosas como vienen sin inmutarse”.

La realeza hollywoodiana: Theron, Mirren y Eastwood se unen al reparto

Los productores siempre están dispuestos a incluir personajes interesantes, historias, y giros inesperados que encajen en las historias de Chris Morgan. Esta entrega de FAST & FURIOUS 8 no dejará a nadie indiferente con sus nuevos personajes interpretados por Scott Eastwood (Escuadrón suicida, El viaje más largo), así como por las oscarizadas Charlize Theron (Mad Max: Furia en la carretera, Blancanieves y la leyenda del cazador) y Helen Mirren (Un viaje de diez metros, La reina) decididos a participar en la carrera de su vida. Los productores eligieron a la oscarizada Charlize Theron para encarnar a Cipher, la nueva y letal amenaza que consigue que Dom traicione a los suyos en una historia que reúne lo mejor de la fórmula de Fast & Furious. “Hacía tiempo que queríamos que el malo fuese una mujer asombrosa y pensábamos en Charlize Theron”, comenta Vin Diesel. “Ya habíamos hablado con ella un par de veces acerca de unirse a la franquicia, pero cuando surgió el increíble personaje de Cipher, sabíamos que solo podía ser ella”. Charlize Theron reconoce que no le importó en absoluto que la cortejaran para ser parte de una de las franquicias más famosas del mundo, y menos aún cuando supo que le ofrecían el papel de la primera auténtica “mala” de la saga, y quizá también la más letal de todos los enemigos a los



interpretado por el actor galés Luke Evan, apareció por primera vez en Fast & Furious 6 como un malo tan astuto como

adversarios se enfrentan de nuevo. “Hobbs y Gray están en la misma cárcel, pero luchan por razones

no tiene inconveniente en decir que le encanta recibir los guiones de Chris Morgan. El peinado afro y el mono que lucía en

la creadora del Ojo de Dios. La guapa y solitaria mujer se siente ahora más cómoda dentro del equipo y trabajando con Tej.

que se había enfrentado el equipo. Más aún, este capítulo ofrecería un cambio radical en la serie. “Nadie puede pedir más”, dice la actriz. “No solo me ofrecieron un papel genial en una de las grandes sagas del cine, sino que sería la primera mujer realmente malvada de la serie. Lo consideré un verdadero honor. Cipher va muy en serio y le mueve la codicia, lo que dice mucho del personaje. Como actriz me gustan los personajes que entran en escena y se apoderan de lo que les apetece como y cuando quieren, y lo hacen de forma inesperada”. Cipher sabe manejar los hilos mejor que nadie; es una legendaria hacker famosa por sus hazañas y hace tiempo que sus combinaciones binarias han tenido un papel insidioso en el mundo. Sus tácticas y estrategias son realmente explosivas y dejarán boquiabierto al espectador cuando descubra su maniquea frialdad. “Un director necesita a un actor que memorice los diálogos del guion, pero que también inspire vida al personaje añadiéndole matices”, dice F. Gary Gray. “Charlize es asombrosa. Aporta un realismo y una riqueza que jamás se ha visto en ninguno de los malos de Fast & Furious. Por algo le dieron el Oscar”. Uno de los aspectos inesperados de esta entrega es el formato

de thriller para que el público nunca sepa dónde está realmente la verdad. Además, juntar a dos alfas como Dom y Cipher en la misma habitación siempre producirá electricidad, pero aún más si la química de los dos actores es palpable, como ocurre en este caso. Hablando de la pareja interpretativa Diesel-Theron, el director dice:



“Cuando Cipher y Dom están juntos, es alucinante. La química entre Vin y Charlize es electrificante, se nota desde el primer momento, pero se hace más obvia a medida que avanza la película. Nunca se había visto en esta saga. Me enorgullece ser el que lleva el timón porque puedo garantizar que el público no saldrá defraudado de FAST & FURIOUS 8. Incluso diría que se va a sorprender mucho”.

Vin Diesel lleva casi dos décadas interpretando a Dom Toretto, pero le impresionó la dimensión que cobraba su alter ego al trabajar con la talentosa actriz. Y reconoce que se esforzó para estar a la altura de Charlize Theron, con la que comparte el mismo enfoque en cuanto al desarrollo del personaje. “Cuando empecé a trabajar con Charlize,

me comentó que yo debía conocer muy bien a Dom”, dice Vin Diesel. “Le contesté que le conocía muy bien antes de la aparición de Cipher, pero que a partir de ahora todo cambiaba. No sabía adónde iría Dom. Y así empezó lo que creamos juntos. Me siento muy orgulloso de lo que hemos hecho. Cuando nos veo a los dos en la pantalla hay algo muy fuerte. Me enorgullece lo que hemos conseguido juntos”.

Para el octavo capítulo, los productores reclutaron a la también oscarizada Helen Mirren para un papel clave que llega a una alianza inesperada con Dom. Pero ya se sabe, las alianzas en el submundo cambian con rapidez. Sin embargo, la mujer mundana que se reúne con Dom parece sentirse muy cómoda en medio de tanta intriga. El papel de Helen Mirren en FAST & FURIOUS 8 surgió después de que la actriz británica conociera a Vin Diesel en una fiesta de los Oscar en 2016. Mientras hablaba con el divertido actor, le mencionó que le encantan los coches rápidos y que su sobrino es un fan total de la saga. Después de charlar con Vin Diesel, vio unas cuantas entregas de Fast & Furious y pensó: “¿Trabajar con Vin y conducir un coche? Me parece un papel perfecto”. Vin Diesel estaba encantado de haber conocido a la realeza de las actrices británicas y sugirió a los productores un papel para ella. Se puso manos a la obra con el equipo: “En cuestión de una semana, Gary, Chris y yo le habíamos escrito un papel. De hecho, ese personaje inesperado fue un auténtico regalo para nosotros. Nos dimos cuenta entonces de que era la pieza que faltaba en la trama, era la conexión que habíamos pasado por alto. Añadiré que uno de mis momentos favoritos en FAST & FURIOUS 8 es

compartir una escena con Helen Mirren”. El personaje de la oscarizada actriz es una mujer muy segura e inteligente que, detrás de un aspecto reservado, esconde un profundo instinto protector hacia la familia. Helen Mirren reconoce que no sabía qué esperar del papel, pero que le gustaba la idea de unirse al equipo. “Lancé una llamada al universo y me ofrecieron un papel”, dice con una sonrisa descarada. “No tenía ni idea de lo que me esperaba, pero estaba encantada de que hubieran encontrado la forma de incorporarme en la historia. Y acabó siendo un papel genial. Mi personaje es inteligente y fuerte; sabe qué lugar ocupa en el mundo. Para participar en una película de tanta acción a mi edad con estos chicos, hay que esforzarse para no quedarse atrás, y es lo que he intentado hacer con la Sra. Shaw”. Desgraciadamente, el papel de Helen Mirren no le dio la oportunidad de conducir uno de los coches tan característicos de la saga, pero ya se sabe que pueden surgir nuevas oportunidades en el futuro. Nathalie Emmanuel, de la misma nacionalidad que Helen Mirren, ya no es la última en llegar al equipo. En esta entrega pasa el testigo a Scott Eastwood, que da vida a Eric Reissner, también llamado Pequeño Don Nadie, el protegido del Sr. Don Nadie, interpretado por Kurt Russell, el agente de la CIA de nacionalidad

belga y amante de la cerveza que conocimos en la última entrega. Scott Eastwood no tardó en sentirse a gusto con sus compañeros de reparto, que le recibieron con los brazos abiertos. Su presencia fue muy emotiva para todos, ya que el actor era un gran amigo de Paul Walker desde que se conocieron en 2005 durante el rodaje. **Una vez más, vemos lo mucho que significa el concepto de familia para todos los miembros del reparto.** El código de la familia Toretto de Banderas de nuestros padres, dirigida por Clint Eastwood, el padre de Scott. Una vez más, vemos lo mucho que significa el concepto de familia para todos los miembros del reparto. “Paul era como un hermano mayor. El mero hecho de pensar en hacer este papel fue algo muy emotivo para mí”, dice el joven actor. “Al final pensé que él habría querido que cualquiera de sus amigos participara en algo de lo que tanto se enorgullecía, y esto me convenció para aceptar. Una vez en el plató, enseguida me di cuenta de que había tomado una buena decisión”. El código de la familia Toretto tiende a borrar la frontera entre el bien y el mal; nada es blanco o negro. En este aspecto,

ausencia o presencia de Dom no cambia nada. Otro representante de la ley llega a la saga convencido de estar en el lado correcto y de poder encarcelar, controlar y detener a Dom y a su equipo como a otros delincuentes, como le pasó al agente del FBI Brian o’Conner que acabó uniéndose al grupo, es el agente Hobbs de la **tiende a borrar la frontera entre el bien y el mal; nada es blanco o negro. En este aspecto, la ausencia o presencia de Dom no cambia nada.** “Algunas reglas DSS. Nadie puede decir lo contrario del escéptico agente Reissner, escogido para encabezar el equipo que debe encontrar a Dom y a Cipher. Hablando de la paulatina conversión de Pequeño Don Nadie, Scott Eastwood tiene una actitud muy pragmática: “Algunas reglas están hechas para romperse, sobre todo cuando uno se da cuenta de que la frontera entre los buenos y los malos no es tan obvia como parece. Como actor, siempre tengo ganas de meterme más a fondo en la naturaleza humana y en temas morales”. El actor noruego KRISTOFER HIVJU, conocido por dar vida al legendario líder Tormund Matagigantes en la mega serie de fantasía “Juego de

tronos”, encarna a Rhodes, el brutal lugarteniente de Cipher. Por desgracia para él, ya se sabe que los lugartenientes en desacuerdo con el clan Toretto no suelen acabar bien... **Haciendo historia: Luces, cámara y acción en Cuba (entre otros)** **están hechas para romperse, sobre todo cuando uno se da cuenta de que la frontera entre los buenos y los malos no es tan obvia como parece.** El rodaje de FAST & FURIOUS 8 empezó a principios de la primavera de 2016 con dos unidades rodando en países muy alejados, Cuba e Islandia. Algunos decorados adicionales para la nueva entrega de la saga serían Atlanta, Nueva York y Cincinnati, todos inéditos hasta ahora, y perfectos para servir de telón de fondo a la acción desbordante y al dramatismo esperado por los seguidores. Los productores consideraban una obligación rodar parte de la película en Nueva York; la ciudad forma parte del ADN de la saga. Todo empezó en 1998 con el artículo “Racer X”, publicado por la revista Vibe, en el que se hablaba de carreras callejeras ilegales. El productor Neil



H. Moritz se hizo con los derechos inmediatamente y empezó a trabajar para trasladar la idea a Los Ángeles. Así nació una de las franquicias más rentables de Universal Pictures. Para Vin Diesel, nacido en Nueva York, filmar en la Gran Manzana significa mucho más. “Siempre soñé con llevar Fast & Furious a Nueva York y con que nuestros personajes pisaran el lugar donde empezó todo con el artículo de Vibe acerca de las carreras ilegales organizadas por dominicanos. Nueva York es el perfecto telón de fondo para la película; la secuencia de acción que se desarrolla en la ciudad será difícil de superar. Es asombrosa, nadie se lo espera”.

Las localizaciones en Rusia, Cuba y Nueva York para varias escenas clave ya estaban incluidas en las primeras etapas de desarrollo del proyecto y permanecieron en el guion final gracias a la fuerza de la historia de Chris Morgan, sobre todo las localizaciones cubanas. Los productores han querido mantener en cada entrega el toque especial que representan las carreras ilegales y la cultura underground del tuning que las acompaña. Para seguir homenajeando las raíces de la saga en FAST & FURIOUS 8, inventaron la Milla Cubana como pistoletazo de salida de la historia. Ahora bien, ¿qué es la Milla Cubana? Dejemos que el director F. Gary Gray sea quien lo explique:

“Todos los fans de Fast & Furious saben lo que es la carrera del cuarto de milla. Queríamos introducir algo nuevo y pensamos en la Milla Cubana, una carrera muy peligrosa con muchas curvas y en medio del tráfico. La carrera cruza La Habana y es una auténtica locura. Se nos ocurrió que sería un buen comienzo para esta entrega”. La cultura automovilística cubana forma parte del tejido social de la nación y hace tiempo que los productores pensaron en situar una de las historias en la isla. Pero siempre acababan diciendo que era casi imposible conseguir rodar allí... hasta que todo cambió cuando la administración de Obama restableció las relaciones

diplomáticas entre las dos naciones. Más aún, Dom siente una afinidad natural por el país, algo totalmente lógico, según explica Chris Morgan: “Cuba es conocida por su cultura automovilística, y si alguien puede sumergirse en esa cultura, es Dom Toretto. Lo sabe todo de coches antiguos y entiende lo que significa mantenerlos en buen estado. El ingenio cubano permite que esos coches sigan funcionando con piezas sacadas de un cortacésped, un barco o un tractor. Es el auténtico espíritu del tuning que Dom entiende tan bien”. El productor Michael Fottrell, que se ha ocupado de cuatro entregas de Fast & Furious (A todo gas 2, Fast & Furious: Aún más

rápido, Fast & Furious 5 y Fast & Furious 7) rodadas en todo el mundo, se puso en contacto con RON METZLER, un abogado de Washington DC, y con RICHARD KLEIN, asesor de política internacional, para ver qué posibilidades reales existían de filmar en Cuba, un país con muchas variables desconocidas. Richard Klein ya había sido testigo de lo que se requiere para rodar una entrega de la saga cuando se ocupó de hacer posible el rodaje de Fast & Furious 7 en Abu Dhabi. Los dos conseguirían superar los obstáculos políticos de ambos países. Después de numerosas conversaciones telefónicas y reuniones con José Cabañas, el embajador cubano en EE UU, así como con altos funcionarios del Departamento de Estado, todo parecía empezar a encajar. Eso sí, Michael Fottrell debió cumplir con una larga lista de requisitos legales impuestos por el Departamento de Estado con el fin de conseguir los permisos y autorizaciones de traslado de actores, técnicos, equipo y coches a Cuba. Al ser un territorio desconocido para el cine estadounidense, Michael Fottrell y su gente realizaron varios viajes de reconocimiento en busca de los decorados perfectos, la infraestructura necesaria, el equipo técnico e incluso de los actores. El productor ya había rodado en Puerto Rico, Brasil y México, por lo que sabía qué necesitaba exactamente.

Cuando los productores y los ejecutivos de Universal se reunieron con altos funcionarios del gobierno de Raúl Castro para explicarles en líneas generales cómo se desarrollaría el rodaje, descubrieron que desconocían la existencia de la saga. Sin embargo, fueron muy amables. Todos regresaron a Estados Unidos para esperar el veredicto. Por fin llegaron buenas noticias, el gobierno autorizaba el rodaje, pero lo que más sorprendió a todos fue enterarse de lo que había inclinado la balanza a su favor. Cuando se corrió la voz de que los productores de Fast & Furious querían rodar en La Habana, el entusiasmo alcanzó un nivel tan elevado entre los jóvenes cubanos que el gobierno no pudo ignorarlo. “Allá donde vamos solemos ser muy bien acogidos”, aclara Michael Fottrell. “Fast & Furious es realmente una franquicia global. Desde México a Río de Janeiro, pasando por Abu Dhabi y ahora Cuba, los actores y la saga superan cualquier barrera. Es una franquicia unificadora que tiene el poder de abrir puertas en el mundo entero”. Richard Klein añade: “No hay muchas películas con ese poder. Cuba no forma realmente parte del mundo global cinematográfico y no estábamos seguros de si la franquicia era muy conocida. Pero por suerte, su reputación nos había precedido y la saga es famosa y muy popular entre los jóvenes.

Temas como la lealtad, la amistad y los coches son universales, y el gobierno no tardó en poner a nuestra disposición todo lo que necesitábamos”. Sin embargo, fueron necesarios varios meses de preparación y conversaciones, tanto en Estados Unidos como en Cuba, para estudiar la situación de forma realista, diseñar un plan y, una vez obtenida la aprobación de ambos gobiernos, preparar in situ las dos semanas de rodaje en la isla durante el mes de abril. La primera avanzadilla del equipo de 200 personas llegó a Cuba con tres o cuatro meses de antelación para trabajar con los Ministerios correspondientes, el equipo local, los habitantes y los comercios de las calles de la capital donde tendría lugar el rodaje. La amplitud del acontecimiento histórico que significó el rodaje no pasó desapercibido para nadie. El director F. Gary Gray, Vin Diesel, Michelle Rodriguez y Charlize Theron fueron los primeros en rodar parte de una película de Hollywood en Cuba después del embargo impuesto por Estados Unidos en 1963. El rodaje empezó un mes después de la histórica reunión entre el presidente Obama y el presidente Castro. Ese día, un equipo artístico compuesto por actores estadounidenses y cubanos se reunió para filmar una alegre fiesta de tuning y una carrera a todo gas aplaudida por los habitantes de La

Habana. Un gran número de curiosos esperaba cada día al equipo con la esperanza de ver trabajar a Vin Diesel y a Michelle Rodriguez. Por otra parte, el equipo estadounidense se quedó asombrado ante los magníficos automóviles clásicos que aún recorren las calles de la ciudad flanqueadas por preciosos edificios coloniales, o ante el famoso hotel Nacional y el no menos famoso malecón, que une la Vieja Habana con el Vedado. Uno de los momentos más vibrantes del rodaje tuvo lugar con las tomas aéreas realizadas desde un helicóptero conducido por el veterano piloto FRED NORTH. El innovador trabajo de cámara aérea y los múltiples vuelos rasantes sobre La Habana para filmar la carrera en las calles marcaron otro día histórico para Cuba. Por primera vez, un helicóptero estadounidense entraba en el espacio aéreo nacional. Richard Klein volvió a ser el artífice de las negociaciones. “La idea de rodar algunas tomas con un helicóptero cayó rápidamente”, explica el asesor. “Los primeros días de rodaje fueron increíbles, toda La Habana se paralizó. La gente salía de sus coches, a los balcones, a la calle con tal de ver el helicóptero. Fueron momentos mágicos, sabíamos que hacíamos historia”. La emoción se palpaba en las calles. Para el equipo cubano y los habitantes de La Habana era una prueba tangible de cómo iba a cambiar la relación

con Estados Unidos. La emoción de los cubanos conquistó al equipo estadounidense. El director, Vin Diesel, los productores y las productoras ejecutivas Samantha Vincent y Amanda Lewis, se alegraron enormemente de haber entregado un mensaje de cariño a un país tan bello como humilde. F. Gary Gray resume lo que fue el rodaje en la isla: “Queríamos una primera secuencia genial para la película, pero también queríamos enseñar que Cuba es un país increíble con gente asombrosa. Gran parte de La Habana es algo único en el mundo. Toda la ciudad es una obra de arte repleta de cultura e historia. Queremos que la gente del mundo entero

sienta Cuba como nosotros la sentimos”.

Acción planetaria y vehículos: Coches de Islandia a Manhattan

La familia Fast & Furious no se limita a los actores en la pantalla, también incluye a los técnicos, muchos de los cuales forman parte de la franquicia desde que nació en el año 2000. Desde el coordinador de vehículos Dennis McCarthy, al director de la segunda unidad Spiro Razatos, y el equipo de diseño de trucos especiales encabezado por los hermanos JACK y ANDY GILL, que han ideado y ejecutado algunas de las

escenas de acción más imposibles imaginadas por el guionista Chris Morgan. Para las escenas de acción con coches, los productores cuentan con Spiro Razatos. El veterano de la acción con vehículos siempre intenta ir más lejos, consiguiendo realizar lo imposible. Para FAST & FURIOUS 8, la hazaña fue una persecución con vehículos de todo y tipo en la superficie de un lago helado en el interior de Islandia, y otra a través de las calles repletas de tráfico de Nueva York. El equipo disfrutó mucho con una agenda repleta de carreras con hasta dieciséis vehículos yendo a toda pastilla mientras se hacían detonar explosivos en la superficie helada para simular la aparición

de submarinos. El helado mar de Barents sirve de telón de fondo para el enfrentamiento final entre Cipher y Dom, que va lanzado como un loco sobre la superficie congelada hacia un submarino nuclear, mientras Hobbs y el resto del equipo le pisan los talones dispuestos a deshacerse de él a la primera de cambio. Un equipo local se aseguró de que era factible rodar sobre la superficie helada. La planificación fue larga y minuciosa, pero al final valió la pena y los trucos se ejecutaron a la perfección. Para Dennis McCarthy, el gurú de los vehículos de la saga desde A todo gas: Tokyo Race, este capítulo planteaba dos dificultades relacionadas con las

localizaciones por dos razones diferentes. La localización islandesa que sirve de decorado a la atrevida secuencia rusa del tercer acto estaba muy lejos y las bajas temperaturas afectaban a todo, desde el mantenimiento de los vehículos, pasando por el rendimiento de los mismos, hasta la aceleración que necesitaba Spiro Razatos y su equipo durante la filmación de una asombrosa y épica carrera entre coches y submarinos. Dennis McCarthy y su equipo adecuaron una flota de vehículos para las condiciones en el Ártico durante la preproducción en el taller que el coordinador tiene en el sur de California y los enviaron a Islandia. Con Dom al volante del DODGE “ICE” CHARGER, Hobbs se lanzara tras él en un CAMIÓN DODGE “ICE RAM” modificado, seguido por Letty en un RALLY FIGHTER, por Pequeño Don Nadie en un SUBARU WRX, por Tej en un tanque militar RIPSAN y por Roman al volante de un LAMBORGHINI de color naranja. Después de las heladas temperaturas de Islandia, Dennis McCarthy y su equipo pasaron a los coches cubanos de la primera secuencia, donde Dom conduce un CHEVY FLEETLINE de 1953 reducido al mínimo en una carrera contra un FORD FAIRLANE de 1956, el coche más rápido de la isla. En Islandia, el



coordinador de vehículos tuvo que luchar contra temperaturas y condiciones de rodaje adversas, pero en Cuba descubrió que no había piezas de recambio para los coches. Por lo tanto, no le quedó más remedio que llegar a la isla con suficientes recambios para hacer frente a cualquier adversidad. Todos eran conscientes de que los coches sufrirían durante el rodaje en La Habana y transportaron diez Chevrolet y siete Ford para paliar la masacre automovilística que suele

producirse en cualquier carrera de Fast & Furious. “El problema en Cuba es que era imposible conseguir algo”, dice el coordinador. “Pensamos en todas las posibilidades. En Islandia el rodaje fue duro, pero al menos hay piezas de recambio. Llevamos todo tipo de cosas a Cuba, desde un camión grúa, hasta una enorme cantidad de piezas y recambios, absolutamente de todo”. Dennis McCarthy visitó al famoso rey de los coches en Cuba, David Peña, conocido en los

circuitos de carreras como “McQueen”, que se encargó de buscar los mejores coches de la isla para dar color a la escena que nunca falta en una entrega de FAST & FURIOUS, la fiesta tuning. Cuba asombró a un auténtico aficionado como Dennis McCarthy: “Es alucinante. Paseas por las calles y tienes la sensación de haber regresado en el tiempo. El 70 por cien de los vehículos es de los años cincuenta e incluso cuarenta. Pero lo más impresionante es lo bien cuidados que están. El



entusiasmo y la simpatía de la gente me llegaron al alma”. Bastaba con mencionar la película o que escucharan una voz estadounidense para que los habitantes de La Habana se lanzaran a hacer preguntas. El entusiasmo era palpable entre los cientos de cubanos (y unos cuantos turistas) que se acercaban cada día para ver el progreso del rodaje en los barrios de la capital. El mero hecho de cargar los coches del rodaje en los camiones era recibido con aplausos. Todos querían hacerse una foto o tocar los vehículos. En el momento en que Vin Diesel o Michelle Rodriguez aparecían, los aplausos se convertían en delirio y la multitud se multiplicaba por diez. Sin embargo, en opinión de Dennis McCarthy, una de las mejores escenas no tiene nada que ver con carreras ni con maniobras peligrosas. Es la escena en que Hobbs, Shaw y el resto del equipo llegan a lo que parece ser una tranquila planta de enlatado de pescado para algo muy diferente. Cuando el equipo entra en el Valhala, un inmenso almacén lleno de coches, recuerda a la memorable última escena de la ahora clásica En busca del arca perdida, cuando Indiana Jones encuentra el Arca escondida entre cientos de cajas. Dennis McCarthy recurrió a su agenda personal, donde guarda los contactos de dueños, vendedores, aduanas y fabricantes de coches del

mundo entero, para reunir lo mejor de lo mejor bajo un mismo techo. Hace tiempo que el coordinador sabe que los amantes de los coches siempre están dispuestos a ayudar y a prestar sus más preciados tesoros por el bien de la saga. El propio Dennis McCarthy y el productor Neil H. Moritz sacaron lo más preciado de sus respectivos garajes para el acontecimiento. El equipo de McCarthy consiguió reunir vehículos por un valor aproximado de 17 millones de dólares en el aparcamiento cubierto de FAST & FURIOUS 8 durante varios días antes de rodar la escena en cuestión. La colección comprendía auténticas joyas de Estados Unidos con coches Dodge, Ford y Chevrolet, además de maravillosas importaciones de marcas como Ferrari, Lamborghini, Jaguar, Toyota, Subaru y un modelo único de Nissan valorado en dos millones de dólares que llegó directamente de Japón, así como motos Ducati, Harley Davidson y KTM Confederate. Todo el reparto y el equipo técnico pasaron por el aparcamiento para admirar la estupenda exposición. Después de conducir un coche menos potente en Fast & Furious 7, Tyrese Gibson se alegró mucho de que Dennis McCarthy decidiera que Roman conduciría uno de los mejores modelos de FAST & FURIOUS 8. “Me tocó el Bentley GT Coupé”, dice, con su característica sonrisa.

“Tres puertas, blanco con raya burdeos. También conduzco un Lamborghini naranja. No puedo pedir más. Me encantan estos coches”. Como buen amante de todo lo que corre, Dennis McCarthy también incluyó un tanque Ripsaw, cortesía del Departamento de Defensa de Estados Unidos, una lancha motora Mystic, un buggy militar Stryker y un helicóptero MD, entre otros vehículos.

Impresionante e ilocalizable: El diseño de producción y de vestuario

Una vez más, los productores recurrieron al conocido diseñador de producción Bill Bzreski para crear los entornos visuales de la película. El diseñador, que ya trabajó en Fast & Furious 7, sabe exactamente qué estilo y diseño requiere la saga. Su misión es facilitar las necesidades del rodaje al mismo tiempo que complementa la historia y la acción. Esta vez introdujo nuevos elementos ya que el camino que toma esta entrega le permitía entrar en temas más sombríos. El realizador F. Gary Gray tenía una visión muy concreta en cuanto al tono y a las imágenes de la película, y el intercambio de ideas fue constante durante la preproducción. Telones de fondo con paisajes tan diferentes como Cuba, Rusia, Nueva York y Berlín exigieron un máximo esfuerzo por

parte de Bill Bzreski y su equipo. Aunque el diseñador de producción tuvo poco trabajo en La Habana debido a la belleza natural del lugar, reconoce que fue la localización donde más disfrutó. Está de acuerdo con el realizador y los productores en que Cuba, tal como se ve en FAST & FURIOUS 8, es la Cuba que vivieron durante los tres viajes de preparación previos al rodaje. Estaban empeñados en que la carrera de la Milla Cubana recorriera la parte antigua de La Habana y reflejara la belleza de los barrios coloniales, así como la generosidad y simpatía con que se les había recibido. “La verdad es que cualquiera puede hacer fotos maravillosas de Cuba. Nunca había estado en un lugar tan fascinante en cuanto a las texturas y a los colores. Hay una maravillosa decadencia melancólica. Nuestro objetivo era mostrar detalles muy específicos para enseñar cómo se vive en La Habana”. Tratándose de decorados contruidos desde cero, el preferido del diseñador es la guarida de Cipher. La tecnoterrorista es ilocalizable; no para de moverse, nunca se queda mucho en un sitio para impedir que la encuentren. Su auténtico hogar es un superreactor con una enorme autonomía de vuelo. A pesar de tratarse de un avión como hay pocos, era importante para Charlize Theron que reflejara adecuadamente a su personaje porque se pasa la mayoría del tiempo

me pareció muy importante que todo el contenido de este reducido espacio dijera algo acerca de Cipher, sobre todo porque se sabe muy poco de ella.

dentro. Además, Vin Diesel, Kristofer Hivju y unos cuantos actores más debían estar cómodos y tener la libertad de incorporar el entorno a su interpretación sin sentir el agobio de un espacio reducido. “Es la primera vez en toda mi carrera profesional que he hablado tanto de un decorado con un diseñador de producción”, reconoce la actriz. “Pero me pareció muy importante que todo el contenido de este reducido espacio dijera algo acerca de Cipher, sobre todo porque se sabe muy poco de ella. A medida que hablaba con Bill, el decorado encajaba cada vez más con el personaje que habíamos creado”. “El diseño es maravilloso”, sigue diciendo. “Fue genial trabajar en este decorado y me dio muchas más posibilidades de las que creía tener al principio. Toda mi preocupación por trabajar en tan poco espacio se evaporó porque ofrecía mucho más de lo que esperaba”. Bill Bzreski se basó en el nuevo Boeing 787 Dreamliner para el decorado, pero diseñó un espacio totalmente moderno en grises y tonos

A medida que hablaba con Bill, el decorado encajaba cada vez más con el personaje que habíamos creado. Fue genial trabajar en este decorado y me dio muchas más

oscuros con toques muy eclécticos con el fin de conseguir un ambiente más intelectual y estético. El avión tiene dos decorados diferentes. En la parte superior se encuentra el lujoso espacio donde vive Cipher, la armería y la sala de operaciones. La inferior está reservada a la carga, el personal y las entrañas del reactor. El decorado de la cárcel de máxima seguridad diseñado por Bill Bzreski está en el polo opuesto. La mayoría del rodaje se realizó en una antigua fábrica situada al norte de la ciudad de Atlanta. El diseñador transformó la parte del edificio dedicada al almacenamiento de maquinaria en un decorado de niveles múltiples con escaleras, una docena de celdas y una cafetería. El espacio era perfecto para que el coordinador de especialistas J.J. PERRY y el coordinador de peleas JONATHAN EUSEBIO diseñaran el mayor de todos los enfrentamientos entre Hobbs y Shaw durante una revuelta organizada por los presos. “A los diseñadores de producción siempre nos gusta hacernos con un

posibilidades de las que creía tener al principio. Toda mi preocupación por trabajar en tan poco espacio se evaporó porque ofrecía mucho más de lo que esperaba”

espacio dedicado a un propósito y transformarlo en algo totalmente diferente. No puedo remediarlo, siempre imagino cómo podría cambiar los espacios. En este caso, funcionó muy bien. Conseguimos toda la profundidad vertical que querían Gary y el equipo de especialistas para la pelea. Este decorado se construyó específicamente para facilitarles la tarea de desarrollar una coreografía perfecta”.

El diseño de vestuario

Para la premiada diseñadora de vestuario Marlene Stewart, conocida por Noche en el museo, Vacaciones y Ali, hacerse cargo de una franquicia tan querida como esta representaba un desafío creativo importante. En primer lugar quiso rendir homenaje al pasado sin dejar de reconocer la nueva dirección tomada por los personajes en esta entrega. Artísticamente, se concentró en el giro del personaje de Dom y en la introducción de Cipher. El gran reactor es una extensión del personaje de Charlize Theron, pero su vestuario, peinado y

maquillaje forman parte íntegra de una de las villanas más implacables y complicadas a las que se enfrenta el equipo. La primera vez que Cipher aparece en la pantalla, vemos lo que ella quiere que veamos. No descubrimos a la fría e impasible sociópata hasta que revela su auténtica motivación. Marlene Stewart y Charlize Theron exploraron diferentes posibilidades para el personaje hasta decidirse por un lujoso estilo con toques muy europeos que encaja bien con una mujer lo suficientemente inteligente, fuerte e ingeniosa como para convertirse en una leyenda entre la comunidad internacional de hackers. Cipher dispone de fondos ilimitados y se rodea de lo más caro en arte, moda y tecnología, lo que se refleja en su estilo. Es elitista. Lleva ropa muy cara y discreta que solo reconocerán las personas con sus mismos gustos, por lo que Marlene Stewart se inclinó por diseñadores como Yves Saint Laurent, Haider Ackermann, Chloe y Rick Owens. Charlize Theron, refiriéndose a los toques finales en la construcción de su personaje, dice: “Nos esforzamos en crear un look nunca visto con Cipher. La dificultad residía en cómo traducirlo en algo elegante y peligroso a la vez. Desde las trenzas hasta el vestuario, todo está calculado. Me gusta lo que comunica de ella”. A medida que Cipher atrae a Dom a su mundo,

Reportaje

este empieza a sufrir una transformación sutil que la diseñadora de vestuario ha sabido reflejar perfectamente. Se acabó el look callejero típico del este de Los Ángeles. Ahora aparece un peligroso mercenario vestido de negro, el color perfecto para Dom, que ha traicionado a su familia. Incluso Hobbs, el agente de la DSS que no tarda en ocupar el lugar que ha dejado Dom como líder del grupo, ha pasado por ciertos cambios desde su explosiva entrada en Fast & Furious 5 como un

a la que aún se aferraba. Nunca pensó que llegaría a este punto. El cambio implica que la vestimenta de Dwayne Johnson también debe adaptarse. El estilo militar ha desaparecido, pero ahora lleva un mono de presidiario y después unos vaqueros al estilo motero, camiseta blanca sin mangas y chupa de cuero. Marlene Stewart reconoce que el esfuerzo mereció la pena: "Como diseñadora, lo que más

colaborar y esto es lo que hemos hecho aquí, sobre todo con Charlize. Se documentó a fondo y ha sabido incorporar el vestuario a su personaje. En realidad, no tiene que ver con la moda, sino con el personaje".



impecable representante de la ley. Al pasar Don al otro lado, Hobbs no tiene más remedio que abandonar la legalidad

me gusta es trabajar con alguien que tiene ideas para compartir y ha pensado en su personaje. Es la mejor forma de





Life (Vida) sin duda tiene una gran idea entre las manos y nos demuestra que la ciencia ficción tiene cada vez mayor protagonismo en la industria y eso siempre nos alegra. En los primeros instantes de esta cinta podemos disfrutar de una tranquila escena en la que una sonda espacial proveniente de Marte sufre una colisión con una serie de desechos orbitales, y vemos como esta sufre daños. Sin duda esta primera escena viene seguida de una evocadora tranquilidad, que será amenazada por lo que viene seguidamente como hemos podido ver en otras cintas del mismo género. Life (Vida) nos sitúa en pleno ambiente claustrofóbico de la Estación Espacial Internacional (ISS) que nos recuerda a los planos iniciales de la Nostradamus y de Alien, pero también nos recuerda con las escenas de la ISS a una cinta más reciente, como lo es Gravity, seguida de toda la jerga espacial y tecnicismos provenientes de sus protagonistas como vimos en Marte: Operación Rescate.

Lo que si esta claro y como es de esperar es que, el genero de la ciencia ficción a pesar de contar con un gran número de fans y de espectadores, todavía no está muy solidificado, así que es evidente que se comparen con otros títulos muy cercanos a ellos, ya que siempre suelen beber uno de otros, sin embargo no te vengas abajo si crees que con esto ya te estoy tirando todo para atrás. A pesar de esto Life (Vida) cuenta con su propia esencia como una propia entidad cinematográfica, por lo que en última instancia, las comparaciones son odiosas y cada una tiene su propio estilo y su propio universo. Con lo que Life (Vida) cuenta con sus momentos clave de mayor tensión y claustrofobia, ya que todo ocurre en medio del espacio, a pesar de estar en medio del espacio no hay suficiente sitio en toda la ISS para no emocionarse y sobresaltarse en algún que otro momento, sobre todo con algunos momentos más visuales.

Esta cinta nos sitúa en medio de una Misión Espacial que tiene lugar en la Estación Espacial Internacional, mientras que su tripulación se prepara para recibir a una dañada sonda, que contiene restos o muestras vitales para la investigación del planeta Marte. Esta tripulación está compuesta por el Dr. David Jordan (Jake Gyllenhaal), la Dra. Miranda North (Rebecca Ferguson), Rory Adams (Ryan Reynolds), Sho Kendo (Hiroyuki Sanada), Ariyon Bakare (Hugh Derry) y Katerina Golovkin (Dihovichnaya), el equipo está nervioso por lo que eso supone y después de tanto entrenamiento por fin ha llegado el momento, la primera muestra de vida extraterrestre. Pero este insignificante organismo pronto comienza a crecer y a evolucionar a un ritmo alarmante, y después de una serie de contratiempos, se convierte en un elemento hostil, amenazando las vidas de todos a bordo, así como a todos los de la Tierra.

El problema de Life (Vida) es que

puede que en todo momento te recuerde a todas esas otras películas mencionadas anteriormente, o a otras del género y parece que intenta en todo momento ser una cinta original que mantiene en vilo el suspense y la ciencia ficción. Siendo obvio, desde su primera escena a bordo de la ISS, ya que el director Daniel Espinosa (Safe House) empieza con una toma larga en la que viajaremos por esos pasillos y conoceremos así a todos los tripulantes/personajes. Siendo conscientes del espacio vital sobre la órbita de la Tierra dentro de la ISS y lo que nos espera en ese espacio. En este plano introductorio, después de la sonda veremos como la tripulación se prepara para superar el primer contratiempo en su misión y es ahí cuando se siente las interpretaciones de todo el reparto, puede que para algunos pueda parecer superflua, pero hay que reconocer que nunca sabemos como se siente uno ante una situación tan extravagante como esta y en especial con la tensión que se vive en ese momento y lugar. Ya que apenas ha habido un minuto en el que el público se haya aclimatado a la tensión ni al espacio de la nave, puede que en toda esta suma también encontremos un elemento que nos envuelve todavía más

si cabe en esa atmósfera asfixiante, la banda sonora de Jon Ekstrand

Aparte de esta apertura, y de otros momentos que pueden parecer muy confusas, Daniel Espinosa logra con Life (Vida) realizar un trabajo sólido, sin embargo junto con el director de fotografía Seamus McGarvey, crean una paleta visual con colores muy lisos, de colore fríos, muy realistas, que le sirven para generar un ritmo y una energía en esta historia a pesar de los espacios tan reducidos en los que ocurre, que sirven para presionar más si cabe a sus personajes cuando es necesario. Además Espinosa también hace un trabajo excelente con varias escenas clave y dramáticas, mientras construye lo que podría haber sido una conclusión confusa de forma muy meticulosa y en última instante emocionante.

También ayuda que Daniel Espinosa tenga un excelente reparto a su disposición, cada uno de los cuales proporciona el nivel de rendimiento que se espera de ellos. Está claro que no será sus mejores interpretaciones, o su papel revelador, pero lo que si está claro es que el trio entre los pesos pesados; Gyllenhaal, Ferguson

y Reynolds, mientras que el resto del reparto puede pasar más por alto que estos tres a partir de ciertos detalles minuciosos.

Pero a medida de que Life (Vida) avanza en su historia, puede que encontremos ciertos momentos predecibles, a pesar de todo esto Rhett Reese y Paul Wernick, los responsables del guión son capaces de inventar un concepto suficientemente apasionante, hasta que lleguemos a los minutos finales de Life (Vida) que seguramente signifiquen que cuando salgas de la salas de cine, te encuentres con las manos sudorosas y en vilo, gracias a la agradable sensación de satisfacción que consigue transmitir esta historia.

NUESTRO VEREDICTO

Life (Vida) a pesar de mantenerte enganchado hasta el final de la película, puede que encuentres algunos momentos vacíos, a pesar de que esta dispone de momentos muy interesantes, lo que si está claro es que contiene otras referencias y otros elementos que nos proporcionan un resultado muy gratificante y emocionante.

NOTA FINAL 7,0





ENTREVISTA CON NICOLAS BENAMOU

¿Cómo llegaste a este proyecto?

Al terminar *Se nos fue de las manos 2*, los productores me dijeron que tenían un proyecto para mí. No era exactamente la misma historia, pero el principio es similar: Una familia dentro de un coche descontrolado que no puede reducir la velocidad. Estaban buscando a la persona adecuada para este proyecto. Los productores tenían directores más especializados en películas de acción, pero les faltaba un toque de comedia y a los de comedia viceversa. Creo que sintieron que yo reunía las dos condiciones para llevar a cabo esta película. Lo que más me atrajo es esta mezcla de acción y comedia, que aporta una riqueza inusual a la película. Una mezcla completamente innovadora, nunca vista ni en las películas americanas.

Para ti, *A fondo* ¿es una comedia familiar o una comedia de acción?

A fondo es una comedia familiar de acción. Pero sobre todo es una comedia que tiene por decorado una autopista sobre la que pasan un montón de cosas. Hemos intentado preservar un cierto equilibrio entre acción y comedia para que ambos elementos tengan una presencia equitativa.

¿Podemos hablar de una película innovadora?

Técnicamente es una película que podríamos haber rodado hace 30 años, pero tal vez de otra forma. Valdría con meter las cámaras en el coche y decir: "A rodar". Me documenté mucho sobre el tema, para ver que se había hecho similar y sobre todo para aprender de esa experiencia. Me encontré con secuencias que se habían realizado así. Sin embargo, en *Le Fanaron* de Dino Risi, había una escena con un coche en carretera donde el actor conducía realmente. Para realizar esta escena habían colocado una plataforma rodante enfrente del coche con una cámara subida; es un film de los años 60 y vemos cómo cambia la cámara de la carretera al conductor: es una auténtica locura. Técnicamente podríamos haberlo rodado hace 30 años, pero habríamos tardado una eternidad. Es por ello que en la esencia de *A Fondo* están marcados tanto el cine moderno como las comedias de acción antiguas de Belmondo, que yo adoro y que ya no se suelen hacer. Lo que está claro, es que la tecnología de hoy en día nos permite rodar esto con garantías tanto de calidad como de posibilidad de producción. Hay un toque de modernidad técnica en el film que impregna el tono. Lo que le ocurre a esta familia es ciertamente dramático, pero a la vez muy cómico. *A Fondo* tiene esa mezcla de lo moderno y lo clásico, de humor y tensión.

¿Qué representa el coche, un Danjoon Medusa, para la película: un personaje, un decorado?

El Medusa en la película supone varias cosas. Es en realidad un personaje porque hablamos de él, aunque sea pasivo, interviene, interactúa, hace cambiar el curso de la historia. También es una decoración porque hemos pasado dos meses y medio dentro y teníamos el problema de mantenerlo en buenas condiciones para poder seguir la trama de la película. Era como una vieja actriz que se había preparado el día antes la escena que rodaríamos al día siguiente, había todo un equipo para cuidar de él: mecánicos, fabricantes de automóviles e ingenieros estaban allí para ello. Dependiendo de la etapa del rodaje, nos hemos tenido que adaptar a todas estas limitaciones. De hecho, toda la película se hizo en torno al coche, tanto en la historia como en el rodaje, fue realmente una locura. Recuerdo una escena en la que Tom arranca una parte del salpicadero mientras el vehículo está en movimiento. En la película se sigue moviendo, pero en realidad tiramos de algo que no debíamos y el vehículo se detuvo. Tuvimos que tratarlo con cariño y entender sus limitaciones.

¿Cuándo anunciaste que querías rodar toda la película a velocidad real? ¿Cómo reaccionaron los colaboradores?

En el inicio del proyecto dije a los productores: "Quiero hacer esta película, pero lo hago como está escrito en el guion palabra por palabra, es decir, sin trampas: se pone un coche en la carretera con la gente dentro, se les hace ir rápido, se les hace gritar y a rodar." Esa era la idea. Lo que es divertido, por cierto, es que al principio todo el mundo piensa que es genial. Pero al ponernos a prepararlo nos dimos cuenta de que íbamos a hacer esta película de la manera más complicada posible. Frente a esto, muchas personas dijeron: "Nos metemos en el estudio, ponemos fondos verdes, se mueve el coche digitalmente y ya está". Pero nadie quería hacer eso, actores incluidos. Además, creen que les aporta mucho en su trabajo; la carretera da una realidad que se transmite a la pantalla, les sumerge en un contexto que enriquece enormemente su actuación. Los productores estaban emocionados al principio también, después se dieron cuenta de que cuando se propone un rodaje como este, el más pequeño contratamiento es un desastre. De hecho, ese es el caso: en un momento dado nos quedamos sin redes de comunicación, ya que cruzamos áreas de interferencia militar. Si durante el rodaje no nos podemos comunicar con nuestros equipos, no podemos detener a todos al mismo tiempo o no se puede poner en marcha, no podemos dejar a 300 personas sin hacer nada. Otras veces eran las inclemencias del tiempo: ya que cuenta una historia que se supone que sucede en tres horas, si llovía en el medio teníamos que esperar. Todo esto inevitablemente cuesta tiempo y dinero. Todo el mundo se dio cuenta del alcance del proyecto ya metidos en el rodaje, esto es lo que me permitió hacer lo que quería, aunque ahora no nos dejarían hacerlo otra vez. (Risas)

A nivel técnico, ¿cómo afecta rodar a esa velocidad una película que esencialmente transcurre dentro de un coche?

La complejidad de rodar en un coche es que no hay lugar para los técnicos. Por lo tanto, era necesario grabar todo lo que sucede por lo general desde una cámara en un segundo coche. Era una locura, ya que fuimos juntos a la misma velocidad que el Medusa en el otro carril y todo el mundo tenía su puesto de trabajo en una oficina a 130 km/h. Cada día tuvimos que adaptar los dispositivos de rodaje en función de la escena. Por ejemplo, cuando hicimos un plano con hombro en frente de un automóvil que viaja a 130 km/h, te garantizo que no es algo sencillamente.



llo. Con el brazo del escorpión, un dispositivo bastante caro que en general se utiliza para escenas específicas, se podían hacer tomas dinámicas, es decir, que se mueven a alta velocidad y totalmente inmersas en el tráfico, sin

concesiones a lo largo de la filmación. Nos dimos cuenta de que realmente valía la pena pagar cada día que estábamos rodando con él tanto en interior como en exterior, ya que este dispositivo nos ha permitido enriquecer la calidad. Así que la película mantiene en su riqueza y su diversidad visual en su totalidad. La síntesis de todo es que cada departamento ha tenido que afrontar sus pequeños retos debido a la inusual perspectiva, pero cada jefe de técnicos ha hecho un trabajo excelente, tenemos la impresión de que es algo fácil cuando lo vemos en pantalla, pero no lo es en absoluto porque en última instancia, el reto consistía en empujar los límites de lo que podemos hacer en la cámara con los actores.

ENTREVISTA CON JOSÉ GARCÍA

¿Qué te atrajo del guion?

Ya sabes que me gustan los retos (Ríe). Siempre acepto las películas cuando no sé cómo interpretar mi personaje. Con A fondo me sentía perdido, le dije a Nicolás: “No encuentro cómo puedo reinventarme en este vehículo.” Él dijo: “No trates de racionalizarlo, voy a meterte en el tambor de una lavadora”. Y de hecho eso es lo que pasó. Todos llegamos tratando de aferrarnos a una habilidad o algo que podría desarrollarse como actor y no era posible. Tuvimos que estar en directo,



sin mucho más preámbulo. Lo que es estimulante, porque teníamos dos o tres tomas solamente y estábamos rodeados de 5 cámaras así que teníamos que hacer malabares con todo lo que sucedía.

Fue pura adrenalina y eso es lo que me gusta.

¿Cuál fue tu reacción cuando dijeron “vamos a rodar a velocidad real”?

¡Eso fue lo mejor! Aquí es donde vemos que Nicolás es una persona muy perfeccionista y ambiciosa. Un fondo verde me hubiera decepcionado. Sabes que cuando digo la palabra ambición, no tiene nada que ver con la arrogancia, el verdadero objetivo es aceptar una apuesta que es excepcional. A menudo, para una comedia, hay problemas con los requisitos y las ambiciones se rebajan.

Lo que aprecio de Nicolás es que establece una exigencia alta para ser técnicamente perfecto.

Así que o se pasa o lo clava: si se pasa es cuando duele, ¡pero cuando lo clava, es increíble! Y si hubiera sido otra persona, nunca habría aceptado esta película.

¿Sobre tu personaje, Tom, cómo interviene en las peripecias de la película?

Tom es el típico hombre tecnológico del siglo XXI. Se trata de un hombre que comienza a entrar en la madurez, es divertido verlo, rodeado de material electrónico que no tiene absolutamente ninguna necesidad. Pero

siempre llega un momento en que la máquina se hace cargo de la persona. Puedes ser capaz de dominar una serie de artículos electrónicos, pero llega un momento que ya no tienes tiempo

para leer las instrucciones y te vas a sentir totalmente superado. Tom compra el Medusa, coche de modelo de la familia moderna y se ve completamente abrumado porque está totalmente en manos de esta máquina. De hecho, este es el mundo en el que estamos entrando ahora mismo, les damos a las máquinas capacidad para pensar cómo pueden servirnos mejor, pero cuando realmente piensen para que les sirvamos nosotros a ellas, vamos a estar jodidos.

¿Qué escena fue la más loca de rodar?

Desde el primer día fue una locura. Comenzando por los



coches zigzagueando, recitar el texto ya era un reto. De cualquier manera, esta película era una apuesta diaria y eso es lo que me encantó.

Creo que es extraordinaria no saber cómo se desarrollará cada día. La gran fortaleza es que todo ha sido muy buscado y un trabajo bien pensado por el equipo. Y nosotros nos encontramos como ratas de laboratorio en esta increíble máquina llevada con mano maestra por Nicolás, el equipo que enmarca, cámaras, posicionamiento; era increíble. Francamente, creo que habrá un antes y un después de la película, que es una verdadera proeza. Más que una comedia de acción, es una experiencia de cine, la gente se identificará desde el principio hasta el final con esta familia, con el mismo crescendo y la misma energía que hay en el interior del vehículo.

ENTREVISTA CON ANDRÉ DUSSOLLIER

¿Quién te convenció para leer el guion?

En primer lugar, es muy raro encontrar un guion que sea realmente una buena comedia. Lo leí una vez, dos veces, tres veces, y me reí en los mismos lugares en cada lectura. Esta es una buena señal. El guion está muy bien escrito por Fabrice Roger-Lacan y Nicolás, muy buenos diálogos, no hay grasa como se suele decir, sin pérdidas de tiempo. Tiene tintes de una película de acción, pero es una comedia, y creo que los dos lo hacen maravillosamente. En el set, a pesar del reto un tanto arriesgado de convertirlo en realidad, llegamos a reproducir todo lo que había imaginado y sentimos la lectura: comedia, situaciones de fuerza, los choques de personalidades, la confrontación, la locura de esta aventura. Todo estaba bien plasmado.

Creo que el verdadero reto fue reunir tanto una película de acción como una comedia, y no siento que tira hacia un lado o el otro, es bastante armoniosa. Creo que eso es gracias a la mano de Nicolás. Esto sigue siendo un enigma para mí, una suerte que él pensara en mí para este papel. Fue para mí una gran sorpresa, sobre todo cuando se trata de un director de una generación más joven. Además, hacía tiempo que realizaba comedias. Ha sido refrescante.

¿Cuál fue tu reacción cuando dijeron “vamos a rodar a velocidad real”?

Es muy emocionante. Ha sido refrescante en estos tiempos de fondo verde en el que hay que imaginar lo que ocurre y el paisaje que nos rodea. Pero aquí estamos en un coche, una familia de vacaciones, tranquila y de repente pasa una locura. Obviamente podríamos haberlo hecho con un fondo verde, la imaginación no tiene

límites, pero no fue así. No hay nada como la realidad para hacernos reaccionar fuertemente a lo que pueda suceder. Pero fue un reto un poco loco que requirió una preparación y una increíble logística, por lo que era necesario que todo estuviera muy claro. No sé si podríamos haber rodado en otra parte que no fuese en Macedonia, donde tuvimos kilómetros de carretera para nosotros. Al mismo tiempo, era necesario que las conexiones técnicas fueran muy buenas para limpiar adecuadamente la carretera y ser capaz de hacer estas maniobras entre los coches. Así que había un montón de parámetros a tener en cuenta, además del clima, que eran una locura. El primer día fue un poco violento; había una escena en el coche, pero al mismo tiempo el Medusa iba demasiado rápido, había demasiados baches, era demasiado físico: era más una película de acción que de comedia. Tuvimos que encontrar el equilibrio adecuado para que ambos fuesen realistas y creíbles. De hecho, no hay que olvidar que dentro de este coche había una familia de verdad. Francamente, Nicolás puso el listón muy alto, ya que preserva las escenas de comedia sin temor a situarnos más en la realidad. Nunca he visto este tipo de películas rodadas así.

¿Cómo es tu personaje?

Hay una frase de Alejandro Dumas, hijo, que es un buen resumen del personaje: "Mi padre era un niño en

el cuerpo de un hombre" y es un poco como es Ben, es decir, más infantil que su hijo Tom. Parecen que están muy cerca uno del otro, tienen mucho en común, es por eso que Ben está también en el coche a pesar de que Tom le lleva por compasión. Es bastante desastre a veces. Ben es como un niño que vive en el presente. Es muy interesante de interpretar, porque no le afecta ni le importa nada y todo le parece bien, es relajado, tranquilo. Este es un personaje de esos con los que sueñas.

Es la primera vez que colaboras con José García, ¿tenías ganas de rodar con él?

Sí, me hubiera encantado actuar con él antes, pero siempre dependes de las oportunidades. Es realmente una cuestión de azar o de la intención de un director que tiene repentinamente una buena idea. En cualquier caso, era una idea que me gustaba porque conozco a José de Canal + y conozco su trayectoria. Es un socio maravilloso, siempre positivo y alegre, lo cual no era fácil teniendo en cuenta que estuvimos encerrados juntos en una lata tres meses. A veces me bajaba del coche entre tomas para respirar, mientras que José, sin embargo, se quedaba dentro y mantenía la concentración. He aprendido mucho de la forma en que funciona y trabaja. Él tiene ese lado lúdico maravilloso. Algo muy adecuado para Tom y Ben, los dos personajes, padre e hijo, y con José ha sido facilísimo y maravilloso.



¿Es el primer proyecto en el que realizas las escenas de acción?

Siempre soñé con hacer un poco de acrobacias físicas, pero nunca había tenido la oportunidad. Cuando lo he logrado no me esperaba tener que limpiar el parabrisas a 120 por hora u otras cosas inesperadas que los espectadores descubrirán. No podría hacerlo otra vez, la verdad, pero hay que aprovechar estas oportunidades, sobre todo cuando uno está rodeado de un magnífico equipo de especialistas ayudándote. No hay nada más cómodo que hacer cosas locas mientras te sientes seguro. No sé hasta qué punto Belmondo lo esta-



ba cuando hizo sus acrobacias, pero sé que eran un poco locas y peligrosas, lo mirábamos asombrados. Tampoco me he jugado la vida, pero al mismo tiempo, espero que quede divertido y espectacular para el espectador porque está hecho por un personaje que, como yo, ya no está para estas cosas. Esto permanecerá firmemente anclado en mi memoria. Esta es una aventura que nos tendrá unidos de por vida.

ENTREVISTA CON CAROLINE VIGNEAUX

¿Es tu primera película en cine, ha sido muy distinto de tu experiencia en stand-up o de tu pasado como abogada?

Por supuesto. Normalmente trabajo con mis textos y me interpreto a mí misma. Aquí ni escribía yo ni era a mí a quien tenía en mente el director. Así que ha sido una experiencia totalmente nueva, la primera vez que me dirigían y ha sido magnífico. Además, en el escenario en seguida te llega si haces reír a la gente, sin embargo, aquí tienes que cruzar los dedos y esperar seis meses para ver si ha funcionado: ¡eso es bastante estresante!

Que es lo que te atrajo de A fondo?

Cuando leí el guion me reí bastante, recuerdo pensar

que me hubiera gustado escribir algo así. Llamé a mi agente y le dije que quería participar. Y así es como quedé con Nicolás. Me pareció una escritura muy moderna y la manera en que él la había plasmado, transmitiendo esa velocidad también a las letras.

Háblanos de Julia, tu personaje.

Creo que es la única adulta del coche, su marido, al que interpreta José, no lo es del todo; su suegro, André Dus-sollier con quien ni se habla, menos aún, y luego hay dos niños y un polizón interpretado por Charlotte Gabris que ni por asomo. Julia intenta llevar esto como puede, pero es imposible con semejante panorama. Pero como es una psiquiatra de ideas firmes, piensa que no hay problema sin solución, hay que entender las limitaciones del escenario y comprender la tecnología del coche. Ella es la más cuerda del coche, pero lo gracioso es que no es consciente de cuan locos están los demás; ella es un poco el referente del humano normal aquí.

¿Cómo ha sido rodar a 130Km/h?

Estábamos dentro del coche, sin previo aviso eso acelera, nos dicen «Acción» y no hay mucho que preguntarse. Estaba totalmente concentrado en mi papel y lo que pasaba alrededor, así que no éramos conscientes de la velocidad, sobre todo cuando lo haces todos los días. Se volvió algo cotidiano.

Además, ha sido bastante fuerte como rodaje porque era la primera vez que hacía acrobacias con un coche, la primera vez que hacía una película y empezar con actores de esta magnitud y uno de los mejores directores del momento añadía mucha presión, por lo que quería estar a la altura.

Todos se han portado genial, me han llevado de la mano y me han dado mucha confianza. Nos hemos reído mucho, había un ambiente extraordinario y creo que eso se nota en la pantalla.

Próximamente: Series Imprescindibles de Abril

Hoy os voy a hablar de las series más esperadas que se van a estrenar en abril. Puesto que abril viene cargado de estrenos, ha sido difícil seleccionar entre

en la que cada episodio será tratado como una "película" en sí.

El casting está formado por nombres como Lea

to a Dan Johnson y David Welch; recibe su nombre del código de error que aparece cuando una página web no se encuentra. En España, se estrenará el

Supone el estreno del ex-James Bond, Pierce Brosnan en la pequeña pantalla y estará acompañado por el español Carlos Bardem, Henri Garrett



ellas. Pero finalmente me he decantado por estas cuatro:

Dimensión 404

Dimensión 404 es la nueva serie de ciencia ficción que se estrenará el 4 de abril en la plataforma de streaming Hulu. Está concebida como una serie antológica

Michelle (Glee), Robert Buckley (One Tree Hill), Joel McHale (Community), Matt Jones (Breaking Bad), Sarah Hyland (Modern Family), Patton Oswalt (Agentes de S.H.I.E.L.D) y Constance Wu (Fresh Off Boat), entre otros.

La serie, creada por Dez Dolly y Will Campos, jun-

5 de abril en HBO España.

The Son

The Son es la nueva serie de AMC que se estrenará el 8 de abril en Estados Unidos. Perteneciente al género western, está basada un libro homónimo escrito por Philipp Meyer publicado en 2013.

(Poldark), Zahn McClarnon (Fargo), Sydney Lucas (The Skeleton Twins), entre otros.

The Son cuenta la historia de una familia texana en Estados Unidos en su marcha emprendedora por la creación de un imperio económico. El propio Philipp Meyer se encargará de las labores de guión, pero



también produce junto a Brian McGreevy, Lee Shipman, Kevin Murphy (Defiance) y Jenna Glazier.

En España, podremos disfrutar The Son en AMC el 27 de abril.

The Handmaid's Tale

Uno de los estrenos más esperados de la temporada, The Handmaid's Tale es la nueva producción de Hulu basada en la novela homónima de Margaret Atwood. La serie está creada por Bruce Miller.

El casting está formado por rostros muy reconocidos como son Elisabeth Moss (Peggy en Mad Men), Samira Wiley (Poussey en Orange is the New Black), Joseph Fiennes (Shakespeare in Love), Yvonne Strahovski (Chuck), Alexis Bledel (Rory en Las Chicas Gilmore) y Ann Dowd (The Leftovers), entre otros.

The Handmaid's Tale nos sitúa en una sociedad en la que un ataque terrorista elimina el orden actual y establece un nuevo régimen totalitario. Las mujeres sufren todas un problema de infertilidad, lo que provoque que el mundo esté sufriendo problemas de cara al futuro de su población. De ahí que se empiece a tratar a las mujeres como propiedad del Estado, de forma que aquellas que siguen siendo fértiles son ingresadas en una especie de orden religiosa dedicada a ser como "vientres de alquiler" para estos dirigentes, todo ello para repoblar el mundo.

La fecha de estreno en Estados Unidos es el 26 de abril en Hulu; no obstante, se desconoce el estreno en España.

American Gods

American Gods es la

adaptación a la pequeña pantalla de la novela homónima de Neil Gaiman. La serie está creada por Brian Fuller (el creador de serie Hannibal para ABC) y Michael Green (este año tiene proyectos muy esperados como son Blade Runner 2049, Alien: Covenant, Asesinato en el Orient Express y la ya estrenada Logan).

El casting de American Gods es muy extenso, pero por destacar algunos nombres: Ian McShane (Deadwood), Ricky Wittle (The 100), Pablo Schreiber (Orange is the New Black), Emily Browning (Leyenda) o Gillian Anderson (Expediente X).

La premisa de la serie nos presenta a un hombre que está cumpliendo condena por tres años en la cárcel. Pero unos pocos días antes de terminar la misma, nuestro protagonista sale de la cárcel antes de lo previsto, ya que su esposa

ha sido asesinada.

Es entonces cuando se encuentra con un misterioso hombre al que se refiere como "Sr. Wednesday", quien le ofrece un trabajo. Tras aceptar, ambos se disponen a iniciar su viaje a través de Estados Unidos en los que se encuentran con viejos dioses de numerosas mitologías. Un enfrentamiento entre los nuevos y los viejos dioses se va a producir inminentemente.

American Gods se estrenará el 30 de abril en Starz, por cuanto a España, llegará de la mano de Amazon Prime Video el 1 de mayo..

Carmen Peris



El próximo 5 de mayo llegará a los cines de toda España "NOCHE DE VENGANZA", un thriller de acción dirigido por Baranbo Odar y protagonizado por el ganador de un Oscar® Jamie Foxx (Ray, Django Desencadenado), Michelle Monaghan (Misión Imposible 3, Pixels) y Dermot Mulroney (Agosto, La boda de mi amigo).

¿De que va Noche de Venganza? Cuando el policía de Las Vegas Vincent Downs (Jamie Foxx) y

su compañero Sean (Tip "T.I." Harris) roban un envío de cocaína dirigido al traficante de drogas y director de casino (Dermot Mulroney), el desesperado hombre de negocios contrataca secuestrando al hijo de Vincent (Octavius J. Johnson). Perseguido por una testaruda investigadora de Asuntos Internos (Michelle Monaghan) y un sádico capo de la droga (Scoot McNairy), Vincent debe confiar en sus conocimientos de la calle y entregarse con todas sus fuerzas para intentar rescatar a su hijo en el transcurso de una noche de este crudo thriller de acción.



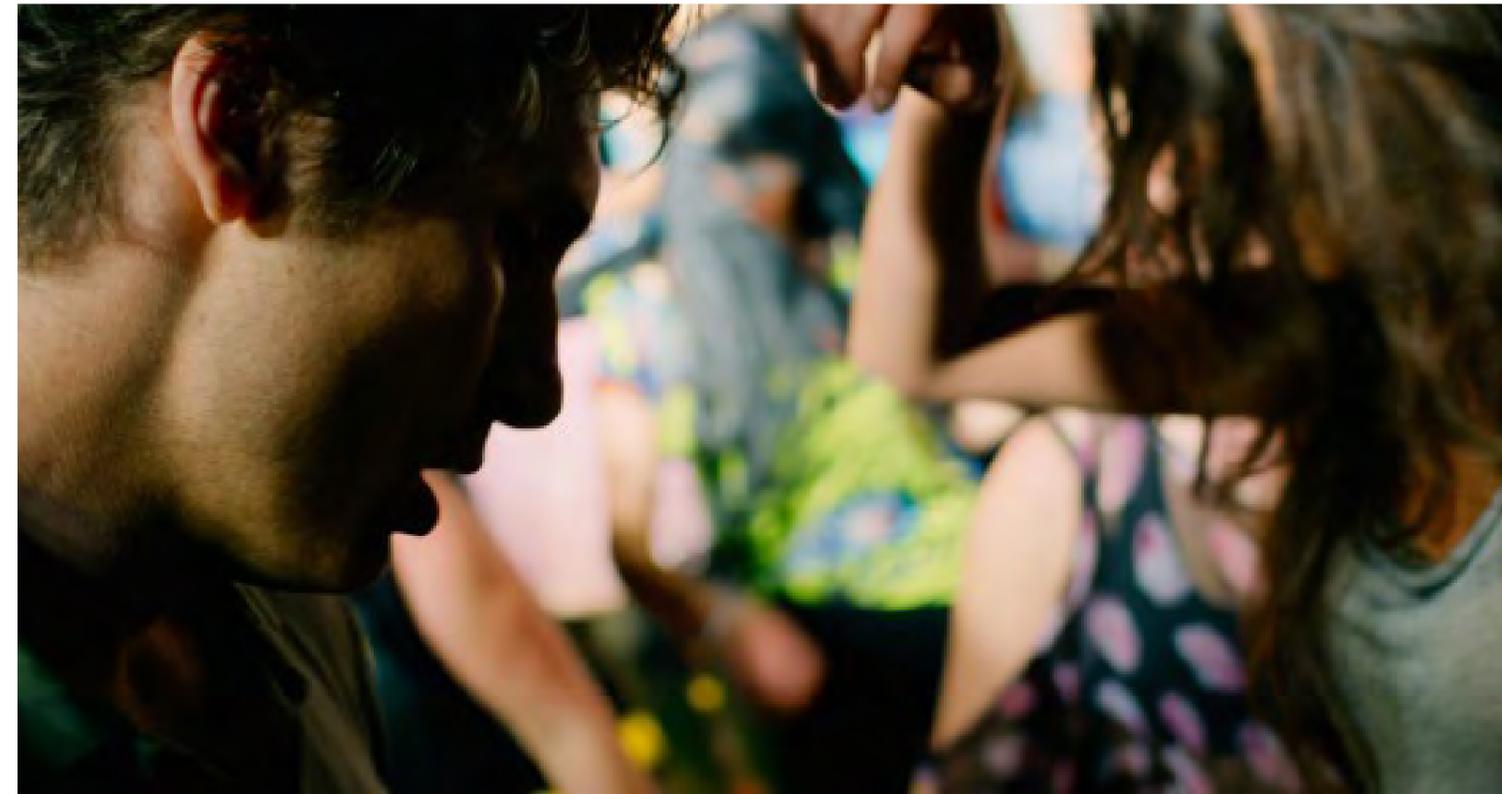


Tres décadas. Dos naciones. Tres historias de amor consecutivas entre una mujer serbia y un hombre croata dentro del corazón envenenado de los Balcanes. Un canto a la vida que ha conmovido al jurado del Festival de Cannes. Bajo el sol es una película sobre la fragilidad – e intensidad – del amor prohibido.

1991. Jelena e Ivan están a punto de abandonar su pueblo natal para ir a Zagreb juntos. Ella es serbia y él croata y las primeras explosiones de odio étnico amenazan con dar al traste con su escapada.

2001. Tras la guerra, La joven serbia Natasa vuelve con su madre a la casa en la que creció y en la que se abren las heridas profundas que ha sufrido. Ante, croata, se compromete a trabajar en el arreglo de la vieja casa. Ella no soporta su presencia.

2011. Luka, croata, vuelve a casa para una fiesta después de una larga ausencia. Visita a sus padres y lucha con la tentación de buscar a Marija, la joven serbia con la que tuvo algo más que una relación.

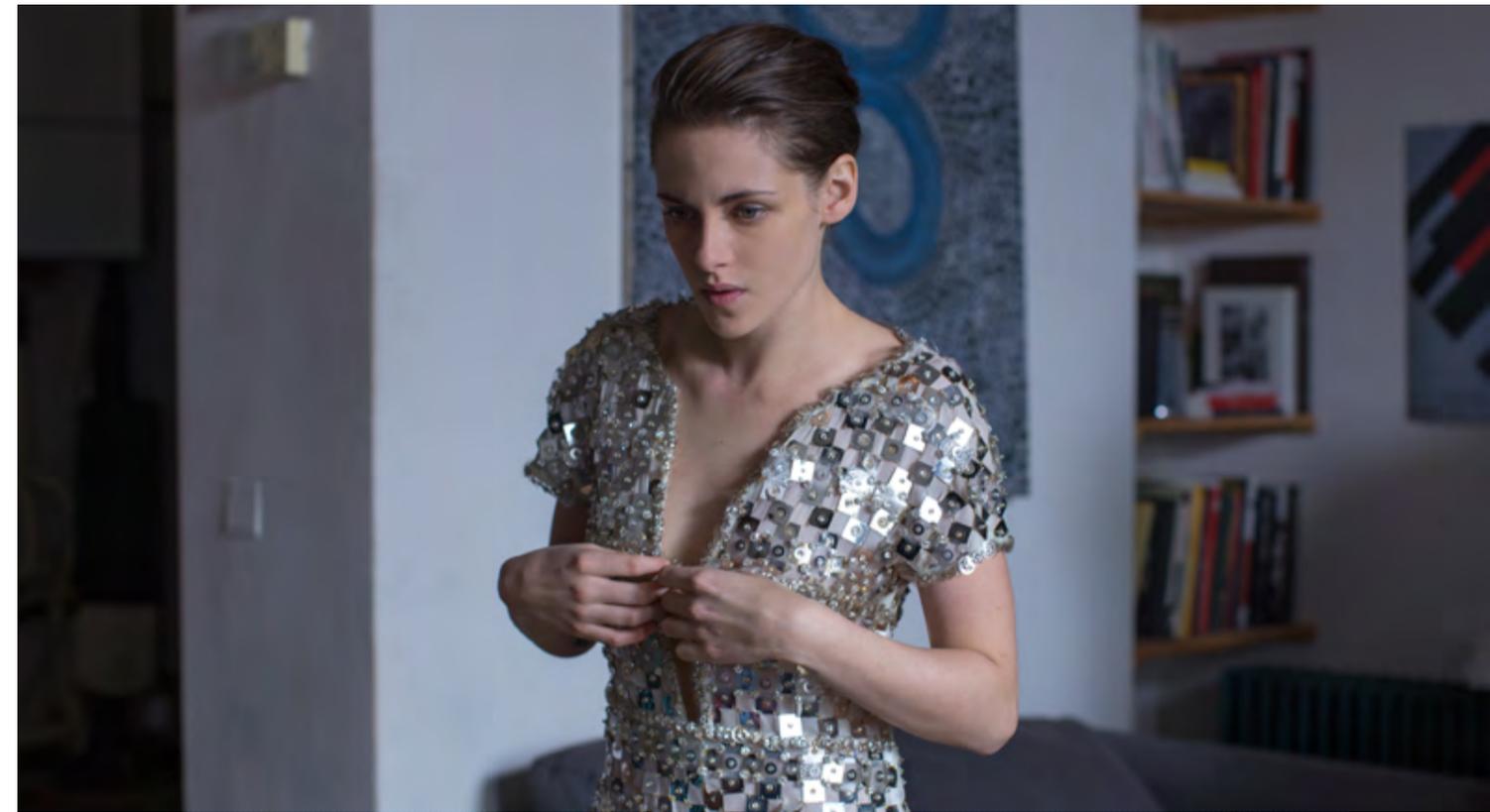
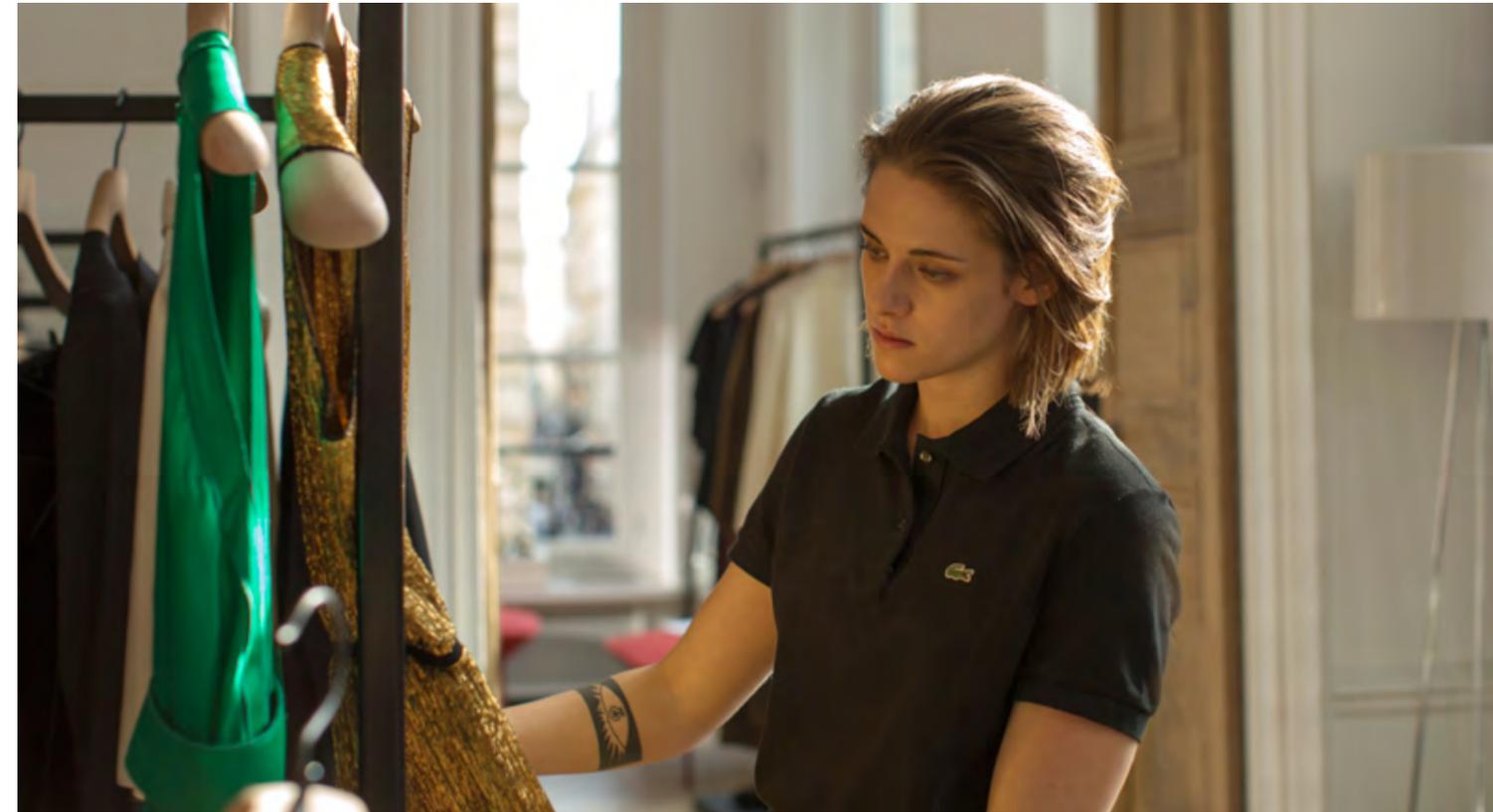




Kristen Stewart repite con Oliver Assayas en esta película que le reportó a Assayas el Premio al Mejor Director en Cannes. Junto a Kristen Stewart encontramos a Lars Eidinger, Nora von Waldstätten, Anders Danielsen Lie, Pamela Betsy Cooper, Sigrid Bouaziz, David Bowles, Ty Olwin, Leo Haidar, Benoit Peverelli, Fabrice Reeves, Abigail Millar.

Assayas dirige y escribe el guión

de esta película. En ella Stewart encarna a Maureen, una joven estadounidense que se gana la vida como personal shopper de una celebridad. Un trabajo que le permite vivir París, donde quiere permanecer a toda costa en espera de una señal de su hermano gemelo recientemente fallecido. Un día, un mensaje anónimo llega a su móvil. Puede que sus deseos pronto se cumplan.



Animales nocturnos: para todos. Ya en Blu-Ray y DVD.



La película 'Animales Nocturnos', dirigida y escrita por Tom Ford, regresa a nuestros hogares de vuelta en formato doméstico, disponible a la venta desde el pasado 5 de abril. Tom Ford nos presenta su última película, un sugerente thriller romántico muy íntimo y con una formidable tensión, explorando así la delgada línea entre el amor y la crueldad, la venganza y la redención. La cinta está protagonizada por Amy Adams y

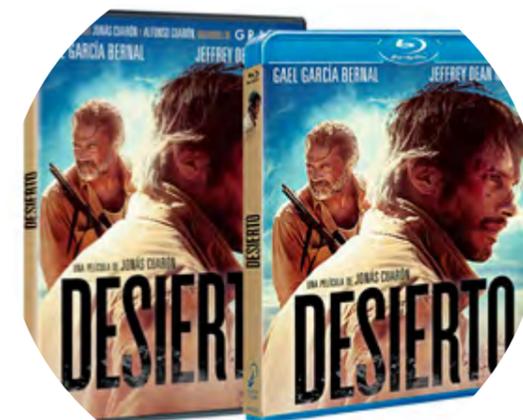
Jake Gyllenhaal, dando vida a una pareja divorciada que descubre una serie de oscuras facetas de cada uno en Animales Nocturnos (Nocturnal Animals).

Tanto en DVD como en BR encontraremos un destacado contenido adicional en el que encontraremos un fabuloso contenido Making Of, dónde conoceremos como se hizo esta cinta tan impactante, tanto para el público como para la

crítica que la ha valido una serie de nominaciones a los grandes premios en la pasada temporada de premio; Emmy, Globos de Oro, Oscars... junto a Adams y Gyllenhaal encontramos a Michael Shannon, Aaron Taylor-Johnson, Isla Fisher, Ellie Bamber, Armie Hammer, Karl Glusman, Robert Aramayo, Laura Linney, Andrea Riseborough, Michael Sheen, India Menuez, Franco Vega, Beth Ditto, Graham Beckel y Neil Jackson.



Los creadores de Gravity, Jonás Cuarón y Alfonso Cuarón estrenan en formato doméstico DVD y Blu-ray la película Desierto. La cinta dirigida por Jonás Cuarón es una drama sobre la inmigración ilegal y está protagonizada por Gael García Bernal y Jeffrey Dean Morgan llegará a nuestros hogares el 12 de Abril después de su buena acogida en todos los festivales.



Assasin's Creed, disponible el 14 de abril en alquiler y venta digital Y desde el 26 de abril en Blu-ray, Blu-ray 3D, DVD, UHD y en ediciones limitadas para coleccionistas. Con más de hora y media de contenidos adicionales, incluyendo detrás de las cámaras, conversaciones con el Director y el Editor y escenas eliminadas nunca antes vistas.



Hasta el último hombre, lo último del director Mel Gibson nos cuenta una historia que vale la pena contar, sobre todo en la forma en la Gibson y sus colaboradores cuentan esta historia, especialmente los guionistas Andrew Knight y Robert Schenkkan. Llegará a nuestros hogares el próximo 26 de Abril en DVD y Blu-ray.



Próximamente/Actualidad



Comienza el rodaje de SinLaVenia

'SinLaVenia', es el título de la próxima cinta documental del director onubense Julio Fraga, centrada en el ámbito de la violencia de género e iniciará su rodaje el próximo 10 de abril de 2017.

'SinLaVenia' es una llamada a nuevos modelos de educación en valores igualitarios que sirvan y ayuden a suprimir esta afrenta social. Así pues este largometraje documental pretende invitarnos a la reflexión sobre la complicidad que significa al "mirar hacia otro lado" y se propone convertirse en una cita que reclame una mayor protección para las víctimas y sus hijos.

Las cinco actrices que protagonizan esta historia son Cristina Rojas, Magaly Fernández, Celia Vioque, Elena de Cara y María José Castañeda.

Fraga cuenta en su equipo técnico con la fotografía de Julio León, con las coreografías de Raquel Madrid y con las música creada por Santi Martínez.

Bumblebee será una precuela.

Como bien sabemos Bumblebee es uno de los personajes más populares de la franquicia de juguetes, series y películas de Transformers y como bien sabemos desde hace algún tiempo Paramount Pictures está desarrollando una película spin-off. Todavía no se ha desvelado nada sobre su historia ni ningún otro detalle, hasta la fecha, y es que ahora sabemos que será una historia de precuela. Mientras hablaba con MTV, el director Michael Bay confirmó:

"Va a ser una historia cuando Bumblebee era más joven, y va a tratar más sobre su personaje y sólo sobre él y su historia."

en la entrevista bromearon sobre ver a un joven Shia LaBeouf digitalizado en la película, lo que obviamente no va a suceder.

Os recuerdo que el director elegido para esta cinta es Trevor Knight después de Kubo y las dos cuerdas mágicas.



Desesperados por pagar las facturas y seguir adelante con sus seres queridos, los tres lo arriesgan todo al embarcarse en una temeraria oferta de atracar al mismísimo banco que se quedó con su dinero.



Valerian (Dane DeHaan) y Laureline (Cara Delevingne) son agentes especiales del gobierno de los territorios humanos, encargados de mantener el orden en todo el universo.



El día de ALIEN es el día 26 de Abril.

El día de Alien regresa el 26 de Abril, un guiño al planeta LV-426 de las icónicas películas de ALIEN, a medida que avanza la cuenta atrás del nuevo capítulo del pionero thriller de Ridley Scott, de ciencia ficción, ALIEN: COVENANT, en cines a partir del día 12 de Mayo. Los miembros del equipo de ALIEN: COVENANT participarán en actividades centradas para los fans, incluyendo un evento retransmitido en streaming, screenings en todo el mundo, nuevos lanzamientos de productos, revelaciones especiales y mucho más...

Estas actividades para los fans incluyen:

Evento del DÍA DE ALIEN (ALIEN DAY) retransmitido desde los Estudios Fox en Los Ángeles. Comenzando a las 10 de la mañana, hora local, en todos los canales de ALIEN en los diferentes medios sociales, y en el recién creado "Centro del Universo ALIEN" (www.AlienUniverse.com), los fans podrán interactuar con el equipo a través de una sesión de preguntas y respuestas. Además, se desvelarán múltiples escenas detrás de las cámaras, centrándose en cómo se hizo ALIEN: COVENANT. Screenings a nivel mundial - Screenings de la película original de 1979 de Ridley Scott ALIEN protagonizada por Sigourney Weaver y su precuela de 2012 PROMETHEUS, se llevarán

a cabo a nivel mundial para conmemorar el DÍA DE ALIEN. Y muchas otras actividades...

Además de todo lo anterior, se producirá un anuncio especial por el DÍA DE ALIEN, con detalles acerca de una aterradora llegada a uno de sus emplazamientos más icónicos este verano.

Para más información de las actividades que se llevarán a cabo en el DÍA DE ALIEN, visita www.AlienUniverse.com. Los seguidores de la franquicia también podrán disfrutar de las diferentes acciones #ALIEN-DAY que se lleven ese día a través de las plataformas Social Media.



ENCUENTRANOS EN:



TE ESTAMOS VIGILANDO...

EMMA WATSON TOM HANKS

EL CÍRCULO

EUROPAZESTER • A RANGE • HARROW A&S • GRABAR • PRESENTAN UNA ASOCIACIÓN CON TM GLOBAL Y PARKES • MACDONALD PRODUCTIONS Y ROUTE ONE ENTERTAINMENT
UNA PRODUCCIÓN DE PLAYSTONE / TIKET STORY / ISOTO FILMS • EMMA WATSON, TOM HANKS • EL CÍRCULO • JOHN BOYEEA, KAREN GILLAN, ELLIAR COLTRANE, PATTON OSWALT, ELENNE HEARDY Y BILL PAXTON
DIRIGIDA POR JAMES PONSOLOT • GUION DE GARY SHULTZMAN • PRODUCCIÓN DE ANTHONY BREGMAN • MONTAJE DE JAMES PONSOLOT Y DAVE EGGERS • MÚSICA DE JAMES PONSOLOT
DISTRIBUCIÓN: GUSTAVO ROZAS, S.A. • DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA: GUSTAVO ROZAS, S.A. • DISTRIBUCIÓN EN ARGENTINA: GUSTAVO ROZAS, S.A. • DISTRIBUCIÓN EN BRASIL: GUSTAVO ROZAS, S.A. • DISTRIBUCIÓN EN CHILE: GUSTAVO ROZAS, S.A. • DISTRIBUCIÓN EN COLOMBIA: GUSTAVO ROZAS, S.A. • DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA: GUSTAVO ROZAS, S.A. • DISTRIBUCIÓN EN ESTADOS UNIDOS: GUSTAVO ROZAS, S.A. • DISTRIBUCIÓN EN FRANCIA: GUSTAVO ROZAS, S.A. • DISTRIBUCIÓN EN ITALIA: GUSTAVO ROZAS, S.A. • DISTRIBUCIÓN EN JAPÓN: GUSTAVO ROZAS, S.A. • DISTRIBUCIÓN EN MEXICO: GUSTAVO ROZAS, S.A. • DISTRIBUCIÓN EN PERÚ: GUSTAVO ROZAS, S.A. • DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL: GUSTAVO ROZAS, S.A. • DISTRIBUCIÓN EN RUSIA: GUSTAVO ROZAS, S.A. • DISTRIBUCIÓN EN SUECIA: GUSTAVO ROZAS, S.A. • DISTRIBUCIÓN EN SUÍZA: GUSTAVO ROZAS, S.A. • DISTRIBUCIÓN EN TAIWÁN: GUSTAVO ROZAS, S.A. • DISTRIBUCIÓN EN THAILANDIA: GUSTAVO ROZAS, S.A. • DISTRIBUCIÓN EN TURQUÍA: GUSTAVO ROZAS, S.A. • DISTRIBUCIÓN EN UCRANIA: GUSTAVO ROZAS, S.A. • DISTRIBUCIÓN EN VENEZUELA: GUSTAVO ROZAS, S.A.