



### Sinopsis

Es 1992, un giro cruel del destino se cobra la vida del caza tormentas y padre devoto Bruce Rutledge, dejando a sus dos hijos, Will y Breeze, a merced de la naturaleza. 25 años más tarde, Will es un meteorólogo del gobierno que sigue al Huracán Tammy, la tormenta más feroz de la historia de Estados Unidos, que se dirige a Gulfport (Alabama). Durante la evacuación de la población local, el Departamento del Tesoro estadounidense corre a contrarreloj para destruir 600 millones de dólares en billetes antiguos antes de que llegue Tammy, pero no son los únicos que tienen planes para ese dinero...

# OPERACIÓN: HURACÁN

## The Hurricane Heist

(V.O.S.E.)

### La calma antes de la tormenta

Una granja en Alabama, un hogar pacífico y acogedor. De repente, un viento violento y una lluvia intensa arrancan el tejado y lo elevan hacia el cielo, dejando a la intemperie a dos niños asustados escondidos bajo la mesa de la cocina y en medio de un gran vacío sobre sus cabezas. Es “la tormenta del siglo”.

Es una pesadilla demasiado real para muchos americanos, entre los que encontramos al director Rob Cohen: “Un huracán es una bestia,” sostiene. “Presencié algunos huracanes siendo un chiquillo, viviendo en la costa Este de Estados Unidos. Y me dieron la sensación de que eran como un monstruo iracundo.”

Humanos vs. naturaleza, tanto en el mundo exterior como dentro de nosotros mismos, es una batalla incesante en el primer plano del escenario mundial, teniendo en cuenta que aproximadamente el 40% de la población mundial vive en la costa. Con el incremento de desastres naturales, se crea una nueva realidad, la de vivir en el camino de la furia de la naturaleza, que combinada con el peor defecto de la humanidad, la avaricia, crea una mezcla explosiva en la gran pantalla. Todo llevado a cabo con una serie de efectos visuales grabados en cámara, dando lugar a momentos llenos de adrenalina y una serie interpretaciones muy humanas.

Imagina un motor enorme, más grande que nada que haya producido la humanidad, alimentado tan solo por aire caliente. Eso es un huracán o, técnicamente, un “ciclón tropical”, que es el nombre que reciben las tormentas que se forman sobre el Atlántico o la zona Este del Pacífico, un área que resulta ser uno de los ambientes más peligrosos en cuanto a tormentas masivas.

Según se eleva el aire caliente y húmedo desde el océano, el aire más fresco se arremolina para tomar su lugar, creando barreras de altas y bajas presiones en una espiral de viento y nubes evaporándose. Según se va acelerando el huracán, su ojo se abre lentamente, exponiendo un núcleo de alta presión, dentro del cual todo está en calma, todo es normal.

### Ficha técnica

Director	.....	<b>Rob Cohen</b>
Guion	.....	<b>Scott Windhauser</b>
	.....	<b>Jeff Dixon</b>
	.....	<b>Anthony Fingleton</b>
	.....	<b>Carlos Davis</b>
Productores	.....	<b>Karen Elise Baldwin</b>
	.....	<b>Mark Damon</b>
	.....	<b>Moshe Diamant</b>
	.....	<b>William J. Immerman</b>
	.....	<b>Christopher Milburn</b>
	.....	<b>Danny Roth</b>
	.....	<b>Michael Tadross Jr.</b>
	.....	<b>Damiano Tucci</b>
Director de fotografía	.....	<b>Shelly Johnson</b>
Música original	.....	<b>Lorne Balfe</b>
Montaje	.....	<b>Niven Howie</b>
Diseño de producción	.....	<b>Kes Bonnet</b>
Dirección artística	.....	<b>Axel Nicolet</b>
	.....	<b>Kalin Stoyanov</b>
	.....	<b>Marc Tempest</b>

### Ficha artística

Will	.....	<b>Toby Kebbell</b>
Casey	.....	<b>Maggie Grace</b>
Breeze	.....	<b>Ryan Kwanten</b>
Perkins	.....	<b>Ralph Ineson</b>
Sasha	.....	<b>Melissa Bolona</b>
Dixon	.....	<b>Ben Cross</b>

## La calma antes de la tormenta

En el ojo, todo permanece inquietantemente silencioso... hasta que la pared del ojo choca y todo, ya sea un coche, una casa o un edificio... es absorbido por este vórtice.

Ésta es la fuerza destructiva de la naturaleza que acabó con la vida del padre de Will y Breeze Rutledge en Alabama en el verano de 1992 y, aunque la naturaleza haga que parezca fácil, crear la tormenta del siglo en pantalla fue todo un reto.

Afortunadamente, Rob Cohen tenía algunos ases en su manga y una impecable reputación, basada en taquillazos de acción como *xXx* y *Dragón*, la vida de Bruce Lee. También es el creador del fenómeno *The Fast and the Furious: A todo gas*. Pero la carrera de Cohen comenzó décadas antes.

Después de trabajar leyendo guiones para el agente de Hollywood Mike Medavoy, descubrió un guión ignorado en medio de una pila de guiones desechados y le aseguró a Medavoy que era "el gran guión americano y que se convertiría en una película galardonada, con un reparto y director estelares." Medavoy se comprometió a intentar venderlo, pero si no surgían compradores despediría a Cohen. Lo compró Universal esa misma tarde y, desde entonces, Cohen sería conocido como "el chaval que encontró El golpe!"

Su intuición ha guiado su trabajo desde entonces, junto a sus innovaciones en efectos explosivos de acción real (no generados por ordenador), que van desde el uso de hidráulicos para lanzar coches de trenes en movimiento, a la práctica de poner a operadores de cámaras en karts para rodar escenas de acción a baja altura.

Ahora, para filmar una pesadilla andante, una que es demasiado real en las memorias de miles de americanos, como telón de fondo de un robo épico, tuvo que desarrollar toda una aproximación distinta al estilo rudo y visceral que se ha convertido en el sello del trabajo de Cohen.

El director de fotografía Shelly Johnson, cuyo trabajo incluye los éxitos *Capitán América* y *Los mercenarios 2*, no tardó en darse cuenta de que mostrar de manera efectiva el poder destructor del huracán significaba abandonar efectos generados por ordenador a favor de efectos prácticos que les llevaría a construir granjas destrozadas, hacer que camiones vuelen por los aires y poner a los actores al límite. Él, al igual que Cohen, ya había sido testigo de este tipo de devastación.

"Me enviaron a Florida cuando se aproximaba el Huracán Matthew, así que estuve a escasos kilómetros de la pared del ojo del huracán," cuenta. "Rob dijo desde el principio: 'quiero meter la cámara ahí, justo en medio de la tormenta, y quiero que el público tenga la experiencia de lo que es estar en pie en medio de un viento de 160 km/h.'" Ríe y añade: "Por ejemplo, de la primera escena en la que se están refugiando en la casa de la granja, dijo: 'Quiero sentir la velocidad de ese coche. Quiero sentir la intensidad y la adrenalina cuando intentan huir. Así que quiero que las cámaras vayan en mano'. Y después me dijo: 'Shelly, necesito que pongas a un operador de cámara en el lateral de ese coche. Coge esa cámara'. Yo dije: '¡Sí, señor!'."

"Sabía exactamente lo que quería hacer con esta película desde el día que los productores me contaron el concepto," explica Rob. "La idea de un robo que tiene lugar durante un huracán en seguida me pareció una manera innovadora de hacer una película de acción, porque no era simplemente 'vamos a entrar en Fort Knox', era 'vamos a tener todos los elementos tradicionales de un robo: los asaltos, las intrigas, pistolas, cajas fuertes, combinaciones, 600 millones de dólares...' todo eso, pero todo es diferente cuando la historia se ambienta dentro de un huracán de categoría 5."

En 2010, se destruyeron billetes por un valor de 2.600 millones de dólares, la Reserva Federal los hizo trizas y los mandó a unas instalaciones de gestión de residuos. El dinero antiguo se tira constantemente, y la mayor parte del tiempo nadie se da cuenta, a menos que resulte que un huracán de categoría 5 se dirija hacia donde se guarda.

Cuando eso ocurre, tendrás a algunas personas observándolo de cerca.

## La calma antes de la tormenta

Meses antes de que se fueran a destruir, la gente podía ver pilas de billetes siendo transportados de la oficinas del Tesoro en Gulfport. El director Rob Cohen vivió su propia experiencia turbulenta en cuanto al estado fiduciario de la película. "Era una película independiente, financiada de manera independiente," explica. "Así que hubo momentos en los que se caía y resurgía, esto pasaba una y otra vez, pero Moshe Diamant (productor) y yo nos mantuvimos firmes, incluso cuando no aparecía el dinero y la fecha de arranque se acercaba. De alguna manera, ambos trabajamos muy duro manteniéndonos firmes hasta que pudimos empezar de verdad." Entre risas cuenta: "Hubo momentos en los que se nos paralizaba el corazón tras la cámara, según íbamos creando la tormenta del siglo delante de la cámara, con un presupuesto limitado. Definitivamente fue todo un reto." Finalmente la productora del Reino Unido de Chris Milburn, junto con la productora ganadora del Oscar VFX Double Negative y Post House Lipsync del Reino Unido, se aliaron para poner lo que quedaba por financiar, junto con Headgear Films, y Rob pudo avanzar para crear su tormenta.



Un día soleado, en un campo pacífico en las afueras de Sofía (Bulgaria), un equipo grande está ocupado poniendo los últimos detalles a una vieja e idílica casa de granja americana. Esta granja es donde Will Rutledge y su hermano Breeze se resguardan de la tormenta, y que no tardará en ser demolida con vientos de 160 km por hora, con escombros volando por los aires, lluvia y granizo.

Tres meses después, Artem Miniatures crean la misma granja pero a un tercio de su tamaño. Su tejado se pone con delicadeza sobre el marco de acero reforzado, se completa con cientos de azulejos pintados, cada uno con un tono rojizo sutilmente distinto. Hay neumáticos en el porche, reflejando una tarea incompleta del dueño. Artem, que han estado trabajando en efectos especiales para Hollywood desde sus talleres en Londres y Glasgow durante más de 29 años, cuenta con una larguísima trayectoria creando efectos, atrezzo y sets en producciones como *Robot Wars*, *T2: Trainspotting* y *Prometheus*. La granja nació en sus portátiles, en un marco generado por ordenador sometido a pruebas de física virtual y revisiones estructurales antes de convertirse en un plano para la casa real a pequeña escala.

Pero, ¿por qué recurrir a miniaturas? Cuando se trata de la destrucción de la casa de la granja, Matt Beckwith, técnico veterano de Artem, contestó lo siguiente: "No puedes hacer eso realmente. Una casa es demasiado grande, así que recurre a imágenes generadas por ordenador o a miniaturas. Y, en esta ocasión, probablemente sea mejor usar una miniatura porque hace cosas que son impredecibles."

## Datos de interés

Ficha nº	374
Duración	102 minutos
Nacionalidad	USA
Idioma	INGLÉS
Género	ACCIÓN
Distribución	TRIPICTURES
Fecha estreno	11.05.2018