

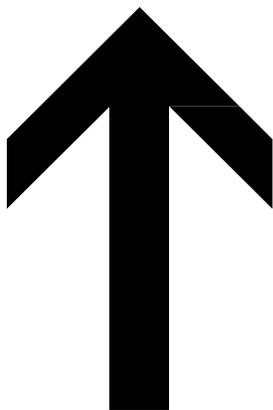
# Ingravidez y otros efectos especiales de *Sergio y Serguéi*

Redacción *Cine Cubano*

A partir de la creciente tradición de la filmografía nacional a recrear realidades del pasado (*Melaza, El acompañante, La obra del siglo*) el realizador Ernesto Daranas se adentra en el mundo extraordinario, mucho menos visitado por nuestros filmes, de las situaciones inverosímiles, o no tan cotidianas. *Sergio y Serguéi* (2017) marcará un antes y un después en el cine cubano por el empleo, nada común en nuestro medio, de efectos visuales (VFX) aplicados a una trama que comenta los primeros años noventa del siglo xx, una época marcada por la disolución de la Unión Soviética y sus profundas repercusiones en Cuba y en la estación espacial de investigación Mir. Precisamente los efectos especiales constituyen elementos esenciales para representar el estado de ingravidez y soledad que habita el cosmonauta soviético Serguei Krikalev, una suerte de Robinson Crusoe en el espacio sideral, precisado a permanecer en órbita por cuatro meses extra, mientras su país abandona el socialismo. Y los mismos efectos especiales, menos ostensibles, ilustran los desgarrones del periodo especial con los que tiene que lidiar Sergio, un profesor

de marxismo graduado en la URSS y radioaficionado en sus tiempos libres, con un menguado salario de profesor universitario.

En la línea de filmes recientes, cuya acción acontece en el espacio cósmico, como *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2013) y *The Martian* (Ridley Scott, 2015) Daranas recurre a los efectos espaciales no solo para recrear los espacios interiores de la nave espacial, sino los espacios exteriores de Centro Habana. Según el director existe «mucho trabajo “invisible” de efectos especiales realizados en las locaciones habaneras, que son las que tienen un mayor peso en la película. En este proceso hubo una gran complementación entre las propuestas del director de arte Maykel Martínez y el fotógrafo Alejandro Menéndez, con el aporte realizado, ya en posproducción, por nuestro editor Jorge Miguel Quevedo y por Jorge Céspedes, supervisor de efectos especiales, y realizador de las animáticas junto con Víctor López, en colaboración con el editor Pedro Suárez, quien supervisó todo el trabajo, desde los primeros diseños hasta la aprobación final de los efectos visuales».



## Al principio estaba la animática

Como es posible que el lector de *Cine Cubano* no esté familiarizado con el término, le contamos que la animática es técnica heredera sofisticada del clásico *storyboard*, aquella historieta cuyos cuadros marcaban una guía para el desarrollo de las posteriores escenas y secuencias de rodaje (encuadre, decorados, posición de los actores en el espacio) y posproducción (montaje, manipulación de colores, iluminación). Se trata entonces de una animación muy básica que estipula modelos para los movimientos de cámara (paneos, *travelling*) así como para los encuadres y el montaje. El procedimiento es imprescindible para cintas con fuerte y significativa presencia de efectos visuales como lo es *Sergio y Serguéi*, dada la singularidad de algunos de sus escenarios, como la estación espacial Mir, y el contexto sideral donde esta se ubica. Así que en pos del éxito visual y la legitimidad dramática de la historia, se necesitó el concurso de dos equipos cubanos especializados en efectos visuales: Remachestudio (Víctor López) y Trapichestudio (Jorge Céspedes).

López comenta que ya habían trabajado con animáticas en películas como *Bailando con Margot* (2015) o *Cuba libre* (2015) pero *Sergio y Serguéi* requirió:

Construirlo todo previamente en este procedimiento, de modo que el equipo de realización podía avizorar cómo sería el plano, porque se trataba de un filme muy complejo visualmente, y por ello nos pusimos de acuerdo para que Remachestudio se encargara de los exteriores de la estación Mir, y Trapichestudio se ocupara del interior de la nave. Entonces construimos los planos con una preiluminación primitiva, pero muy cercana al resultado final para poder tener una idea de cómo se iba a ver la nave espacial, cómo se iba a ver Cuba, cómo se iba a ver el mundo. Y además pactamos los movimientos de cámara y el uso del espacio en las escenas. Incluso se hicieron hasta diez versiones del mismo segmento de animática. Así se fueron afinan-

do los detalles, hasta aproximarnos al plano que todos queríamos.

El director de fotografía Alejandro Menéndez se insertó en este procedimiento, y se atreve “a decir que la animática se respetó en un 90 por ciento en el resultado final de la película.”

Por su parte, el equipo de Trapichestudio, encabezado por Jorge Céspedes, participó tanto en la supervisión de efectos especiales durante la prefilmación, el rodaje y la posproducción, así como en la estructuración de la animática para todas las secuencias del interior de la Mir, y en la realización final tomas hechas en Cuba. Según Céspedes, «durante la filmación de la película, supervisamos el trabajo para prever datos a recopilar en las tomas: recortador (croma), planos extras (plate), óptica, iluminación, dimensiones del set, texturas, entre otros. Además del apoyo con soluciones a imprevistos que siempre surgen durante estas rutinas de campo». Céspedes se encargó de la supervisión de efectos visuales y composición de imagen, a cargo de un equipo que integraron también Carlos Álvarez (modelado 3D y composición de imagen), Raudel Hoyo (composición de imagen y 3D), Jean Alex (animación 2D/3D y composición de imagen), Liu Chen Li (animación 2D/3D) y Leonardo Nieblas (programador de script).

A partir del resultado del trabajo de ambos equipos, Trapiche y Remache, se creó una preedición a cargo de Pedro Suárez, el supervisor de posproducción, quien hilvanó las secuencias de acuerdo con el cometido dramático y narrativo que iban a cumplir en la película. Cuenta Víctor López que «la animática de Trapiche, junto a la que íbamos generando nosotros (Remache) compusieron esta preedición en la cual se podían ver secuencias enteras de la película, con todos los cortes donde iban, y así detectamos dónde hacía falta generar otra animática para calzar tal o más cual acción. O cambiábamos otras para que machearan con el eje de la cámara de la anterior escena. Es un proceso muy cercano a cómo trabajan las grandes producciones en otros países, películas que tienen efectos visuales en abundancia».

## Rodaje y posproducción. De la Tierra a la «gravedad cero»

Luego del intenso y minucioso planeamiento que resultaba la animática, quedaban todavía varios retos que trabajar en el set de rodaje y en la posproducción, porque el filme presentaba varios momentos de la llamada «gravedad cero» tanto del cosmonauta Serguéi (Héctor Noas), como del vigilante mucho más terrenal, interpretado por Mario Guerra, y que en algún momento se ve inmerso en una situación de vuelo, ingravidez o levitación, no se sabe con exactitud.

Según Ernesto Daranas, «la estación espacial soviética no tenía mucho que ver con esa imagen sofisticada de ciencia ficción a la que el cine nos tiene acostumbrados. Era mucho más “bola” y “terrenal” y nos interesaba reflejarla de este modo. Nunca dispusimos de recursos de sobra, y ahí fue crucial el trabajo de la directora de arte Laia Colet; del equipo Accialt, encargado del manejo de cuerdas para simular la gravedad cero y el de Ferrán Piquer, en los efectos correspondientes a la Mir y el espacio».

Mientras los planos de la estación Mir fueron realizados por los colegas españoles, en Trapichestudios se trabajaron fundamentalmente las secuencias en exteriores de La Habana. Recuerda

Jorge Céspedes que las tomas aéreas se realizaron con un dron.

Tuvimos que envejecer algunas arquitecturas modernas no acordes con la época en que se ambientaba la trama. También se emplearon técnicas 3D para la terminación realista de estos efectos especiales, y asimismo participamos en los planos del personaje de Mario Guerra levitando, pues hubo que reconstruir su vestuario afectado por las cuerdas y arneses de agarre, y además borrar de los fondos el personal operario de los equipos necesarios para lograr tales resultados. Las escenas de Ron Perlman se filmaron en un estudio cubano, recontextualizado como si fuera un apartamento en Nueva York. A través de las ventanas se podían ver tomas filmadas en el puente de Brooklyn, pues se realizaron varios planos desde distintos ángulos del puente y de edificios aledaños, y a partir de técnicas como la Matte Painting, se conformó un escenario 3D acorde con los diferentes ángulos y movimientos de la cámara, y se insertaron los planos rodados en Nueva York.





### El camino entre la técnica y lo humano

A lo largo de este viaje al pasado y al espacio, Ernesto Daranas también inició un nuevo camino. Autor de filmes realistas como *Los dioses rotos* (2008) y *Conducta* (2014), ambos asentados en la narración transparente, ciertos códigos melodramáticos y la recreación de espacios urbanos, Daranas asegura que en lo personal, *Sergio y Serguéi* «fue un gran aprendizaje en el que fui descubriendo que la propia complejidad de estos procesos puede terminar exigiendo ajustes no previstos al relato, que es lo principal que debe cuidarse en una película, algo que tendré muy en cuenta para futuros proyectos».

En ese sentido, Jorge Céspedes asegura que «*Sergio y Serguéi* nos dio la oportunidad de trabajar por primera vez con Daranas, lo cual constituyó una experiencia de crecimiento profesional para Trapichestudios pues la dinámica estuvo marcada por las excelentes relaciones con nuestro equipo. Compartimos directamente el desarrollo de cada uno de los planos. Además, Daranas es un director atrevido, que no le teme a los efectos visuales y tiene una visión desprejuiciada de esta especialidad. En las etapas de finalización siempre sabía adónde se dirigía, y detallaba cada parte que compone el plano, valorando y exigiendo su terminación realista».

Así mismo, Víctor López cree que «trabajar con Daranas y con Pedro Suárez siempre deviene experiencia positiva, por la cantidad de conocimientos que ellos tienen sobre el cine, y lo serios y rigurosos que son en su trabajo. Daranas siempre nos decía una cosa cuando estábamos componiendo la animática, que a la hora de hacer cualquier plano, nos enfocá-

ramos y nos visualizáramos sentados en el cine para ver el estreno. Esa sensación que uno tiene ante la pantalla es la que se debe tener en cuenta a la hora de generar el plano. Algo muy importante que aprendimos con Pedro Suárez y Daranas es que cada plano tiene una razón de ser. No puede haber ni uno más ni uno menos. Cada plano tiene que narrar algo».

Y por supuesto, debe decirse también que el pormenorizado y profesional trabajo de los efectos visuales se legitima también mediante las notables actuaciones de Tomás Cao y Héctor Noas, quienes debieron asumir varios diálogos en inglés y ruso, de una manera convincente. Además, otro tanto a favor de la legitimidad del argumento y de los personajes tiene lugar cuando el personaje del periodista norteamericano lo interpreta el actor neoyorquino Ron Perlman, con una filmografía bastante especializada en personajes del cine fantástico y de aventuras a lo Guillermo del Toro (*Cronos*, *Blade II*, *Hellboy*, *Hellboy 2*) o Jean-Pierre Jeunet (*La ciudad de los niños perdidos*, *Alien: Resurrección*). El empaque visual de esta coproducción cubano-española-estadounidense se logró en parte gracias a los recursos conseguidos por Mediapro S. L. U., RTV Comercial y el ICAIC, y al trabajo de productores ejecutivos como Ron Perlman, Javier Méndez, Gabriel Beristain y Danilo León. Todos ellos contribuyeron con la realización de esta película que se inicia con un plano que abre en el cosmos y culmina en una calle de Centro Habana.



