

Pablo Helman, un talent entre Steven Spielberg i George Lucas

El festival de Sitges ha acollit aquest dilluns una classe magistral d'un dels grans creadors d'efectes visuals de la indústria cinematogràfica de Hollywood



Foto d'arxiu de Pablo Helman, amb George Lucas, en ple rodatge

Pablo Helman (Buenos Aires, 1959) és tota una llegenda de la indústria cinematogràfica, un d'aquells personatges del qual no s'acostuma a parlar gaire, però que fa que una pel·lícula pugui arribar a ser una experiència grandiosa en la seva totalitat. Nascut a Buenos Aires el 1959, actualment és supervisor d'efectes visuals d'Industrial Light & Magic i ha estat autor dels efectes en pel·lícules tan populars com *Salvar al soldado Ryan*, *El món perdut (Jurassic Park)*, *La Guerra dels Mons*, *Indiana Jones i el regne de la calavera de cristal I*, o la saga mítica d' *Star Wars*. Els seus inicis es remunten a principis dels 80, primer com a autor de música per a un canal de televisió de Los Angeles, després ja com a expert en l'art de crear il·lusions el més reals possibles.

Helman acaba d'enllestir recentment la nova versió de les famoses "Tortugues Ninja", que arribarà als cinemes catalans d'aquí a quinze dies, i aquesta estrena centra bona part de la brillant *master class* que l'argentí ha fet aquest dilluns en una sala Tramuntana de l'Hotel Melià de Sitges plena a vessar i plena d'expectació. I Helman defineix, pràcticament d'entrada, una de les divises de la producció d'aquest darrer treball: "Michael Bay (productor del film i director de *Transformers*) creu que del caos sempre surt alguna cosa creativa. I jo dic que sí, que és cert, però amb moderació".

Centrat fonamentalment en aquest darrer treball, la classe magistral explica el munt d'hores de feina apassionant que ha comportat la creació d'uns efectes visuals de darrera generació.

L'exposició comença amb cinc minuts d'escenes de la pel·lícula, que després el propi Helman anirà comentant i desgranant. Poc a poc, tots els secrets de la construcció de personatges ("molt millor que els vistos en la pel·lícula dels micos", s'apressa a dir, somrient) van sent detallats: de la maqueta a l'ordinador, com aconseguir els millors detalls de la cara, la tria i entrenament d'actors, la captura precisa de les expressions i de les reaccions, la digitalització d'exterior, l'assaig de coreografies, etc. "Amb els efectes de les Tortugues Ninja et plantejges què és el que ens fa humans, quins són els canvis subtils que un rostre fa quan passa de ser sarcàstic a estar pensatiu, per exemple".

Un geni entre George Lucas i Steven Spielberg

La mesura del talent de Helman queda prou definida amb un currículum on diu que ha treballat, colze a colze, amb dos dels grans genis del cinema d'entreteniment de les darreres dècades: Steven Spielberg i George Lucas. "A ells els dec la meua carrera", ha confessat l'argentí. "Amb tot, els dos són molt diferents. A Spielberg li agrada molt la localització i té una mena de teatre al cap, un ull cinematogràfic privilegiat". En canvi, George Lucas "és més cerebral, gaudeix tenint el control a la sala de postproducció". Precisament, sobre la seva experiència a Star Wars, Helman detalla que Lucas ha "evolucionat moltíssim" en els darrers 30 anys.

"Si hagués de triar les pel·lícules que més m'han agradat del meu historial, en triaria dues de l'Spielberg: *Munich* i *La Guerra dels Mons*?. Amb totes dues va aconseguir una nominació als Oscar i són treballs dels quals n'està "especialment content del seu contingut". A més, són obres intenses que li plantejaven reptes nous, de difícil solució. "Per a què us feu una idea, a *La Guerra dels Mons* només hi ha 247 preses. A *Star Wars* més de 2000!?", exclama, meravellat.

Els actors són insubstituïbles

Una de les qüestions que ha tractat Helman al llarg de l'hora i mitja de classe magistral ha estat la implantació del 3D, un tema sobre el qual té una opinió força clara: "No sóc molt amant del 3D, a no ser que dissenyis la feina directament amb aquesta intenció". I afegeix que "encara no hem trobat la manera d'utilitzar bé la tècnica tridimensional?". En aquest sentit, si depengués d'ell, la seva elecció "sempre seria fer 2D abans que 3D".

Potser no sorprèn la resposta, si tenim en compte que Helman prové d'una escola d'efectes visuals gairebé artesanal i que sempre ha cuidat al màxim tots els detalls, esdevenint en bona part revolucionària. En aquest sentit, la seva tasca sempre ha estat aconseguir el màxim realisme possible, arribant en l'actualitat a nivells de detall impensables fa uns pocs anys. "Sovint, quan treballem amb l'equip ens preguntem què és allò ens fa humans, quan fem un somriure honest, per exemple. I això em fa pensar que que els actors no seran mai substituïts per una computadora. Els actors són imprescindibles, tal com ho és el factor humà". Paraula d'un dels màxims creadors d'efectes visuals, que no perd mai el món, el real, de vista.

La sala Tramuntana, pekna per sentir Pablo Helman. Foto: Esteve Plantada