



## SINOPSIS

Al conocer a estos grandes amigos y surfistas legendarios, Tom Carroll y Ross Clarke-Jones, ya en la madurez y con sus hijos cada vez más mayores, te das cuenta de que no pueden dejar de explorar el mundo buscando la ola perfecta y ese subidón de adrenalina y emoción que proporciona el peligro.

Empleando tecnología 3D de última generación, narrada por Toni Collette, nominada al Oscar, y dirigida por Christopher Nelius y Justin McMillan, *STORM SURFERS 3D* es una aventura épica, visualmente deslumbrante que sigue a dos hombres que se niegan a dejar atrás su juventud para salir en busca de las olas más peligrosas del océano Antártico.

## DATOS TÉCNICOS

DURACIÓN: 95 minutos

CLASIFICACIÓN: PG

GÉNERO: Documental

## FICHA TÉCNICA

DIRIGIDO POR: Chris Nelius, Justin McMillan

PRODUCIDO POR: Marcus Gillezeau, Ellenor Cox

PRODUCTORES EJECUTIVOS: Alaric McAusland, Anthos Simon, Phillip Manderla

PROTAGONISTAS: Ross Clarke-Jones, Tom Carroll, Ben Matson

NARRADO POR: Toni Collette

EDITOR: Rodrigo Balart

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA: Dave Maguire

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA SUBMARINA: Dean Cropp

ESTEREÓGRAFO: Robert Morton

SONIDO: Glenn Finnan

DISEÑO DE SONIDO: Liam Egan

DISTRIBUCION ESPAÑA: Wanda Vision

## ARGUMENTO

Se trata de un cara a cara con el 2 veces campeón del mundo Tom Carroll y el pionero en olas grandes Ross Clarke-Jones. Ambos en sus 40, estos 'hermanos', de la generación del surf profesional de los 80, viven para montar olas del tamaño de edificios. Con base en Sydney, cuentan con la ayuda del gurú en pronósticos de olas y meteorólogo Ben Matson, para rastrear las gigantescas tormentas oceánicas que crean increíbles mares de fondo. La búsqueda conduce a Tom, Ross y al equipo a los lugares más exóticos y remotos del planeta en una carrera contra reloj para montar y dominar a estos monstruos de las profundidades. Para esta nueva misión, decidieron unirse durante el invierno australiano y viajaron más de 17.000 kms en siete misiones a lo largo de cuatro meses - con total determinación para conquistar la mayor cantidad de olas gigantes en Australia. La primera parte de su aventura les llevó al sur de Tasmania donde Ross se midió con una de las olas mortales más grandes del mundo en el acantilado Shipsterns. Cuando Ben envió al equipo a una accidentada misión en la parte occidental de Australia, Tom y Ross estuvieron a punto de morir debido a un error de cálculo, lo que provocó que la autoestima de Tom empezara a resquebrajarse.

A lo largo de la temporada, Ross y Tom van tomando consciencia de que sus cuerpos no están a la altura de sus mentes a la hora de tomar decisiones cuando se enfrentan al peligro. En la costa sur de Sydney y Hawai se encuentran con olas potencialmente letales. Aquí es donde Tom surfea la famosa Pipeline con el 11 veces campeón del mundo Kelly Slater. A medida que el invierno se acerca, la naturaleza parece colaborar con Ross y Tom en su sueño de surfear una zona virgen de rompientes de olas grandes. Un amigo surfer de olas grandes de Australia occidental, les indica el lugar donde se encuentra una ola mítica, a unos setenta y cinco kilómetros mar adentro.

Conocida como Turtle Dove Shoal, nunca ha sido surfeada y posiblemente se trate de la rompiente de olas grandes más peligrosa de Australia. El objetivo final de la temporada se convierte así en el más peligroso de sus vidas. Mientras desvelan el misterio de Turtle Dove, Tom se enfrenta a la peor caída de su vida, que casi acaba con su carrera. Ahora tendrá que decidir si quiere seguir tentando a la suerte, surfear la única ola virgen de Australia.

En *STORM SURFERS 3D* el tono de la aventura es casual pero lo que está en juego podría ser letal. Se trata de una película concebida para destacar entre las grandes películas de surf pero también aspira a conectar con un público no surfero creando una experiencia cinematográfica muy inspiracional. Esta aventura de gran poder visual y emocional trata temas universales como la amistad, la valentía y la importancia de perseguir un sueño. Este tratamiento se combina con entrevistas íntimas a cada protagonista, mientras van relatando su historia y llevan al público en su aventura épica.

## ROSS CLARKE-JONES Y TOM CARROLL

Ross Clarke-Jones y Tom Carroll son dos leyendas míticas del surf. Ambos han conseguido proezas deportivas que siguen en lo más alto de la competición internacional.

**Tom Carroll**, dos veces campeón del mundo, nació en el suburbio de Newport en Sydney, Australia, donde aún vive con su mujer Lisa y sus tres hijas Jenna, Mimi y Grace. Ya a los ocho años, se puso de pie sobre una mini *Coolite*. Bajo la influencia de Col Smith, Carroll demostró su arte de *goodyfoot* en Narrabeen y se unió al Tour Mundial de IPS en 1979. Ascendió rápidamente del puesto 24 al 17 y posteriormente al noveno. Carroll logró situarse entre los cinco primeros en 1982 y no abandonó este estatus hasta 10 años después. Superó todas las situaciones con precisión y poderío, ganando el Wave Wizards de Florida en 1983 y el World Inland Pro de Pennsylvania en 1985, dominando la World Cup de 1982, con una ola Sunset de entre 8 y 10 pies.

Cuando Mark Richards se hizo a un lado, Carroll llenó el hueco, ganando tres eventos consecutivos y consiguiendo ser el primer *goodyfoot* en ganar un título profesional mundial. Repitió la hazaña en 1984, manteniendo a raya a Shaun Thomson y poniendo en duda el destino de Tom Curren.

Carroll también ganó el *USA based Surfer Poll* ese mismo año, demostrando que era un surfista de surfers y el preferido del público.

A finales de los 80, mientras luchaba por reclamar su título, Carroll se convirtió en un mito en Hawai.

Destacó en *pipeline* donde acabó finalista en su primer intento en 1979 para acabar siendo primero durante tres veces consecutivas en los Pipe Masters, acortando la distancia entre Gerry Lopez y Kelly Slater.

Aunque sus lesiones a veces le han mantenido apartado de su máximo potencial, en 1988 reclamó su corona y se convirtió en el primer profesional del surf en cerrar un contrato millonario con Quiksilver. Su relación con Quiksilver se mantiene hasta el día de hoy y ahora trabaja con un equipo profesional e internacional, viajando por el mundo entrenando a otros deportistas.

Considerado uno de los mejores del mundo, Carroll acumuló 26 victorias (ocupó el tercer puesto detrás de Curren y Kelly Slater) en su gira mundial de 14 años de duración, terminando entre los cinco primeros durante nueve años seguidos. Nunca dejó de ser considerado uno de los surfistas más potentes del mundo.

En el escenario más exigente del planeta, Hawai, no tuvo rival, demostrando, con una altura de 1,67, que *“no importa el tamaño que tenga el perro en la pelea, sino el tamaño que tenga la pelea para el perro”*.

**Ross Clarke-Jones** tuvo menos suerte en el circuito de campeonatos pero encontró su lugar entre las grandes olas. Ross apareció en escena en Waimea en 1986, donde se ganó la reputación de ser un surfer de olas grandes y se calificó en la gira mundial. Ross recuerda que: *'Tenía 19 años, no tenía miedo y me creía inmortal.'* A pesar de su reputación como *hellman*, las pequeñas olas de la gira resultaron frustrantes para RCJ, y a mitad de los 90, lo dejó para ir en busca de olas más grandes y más aventuras del surf.

Ross fue uno de los primeros en montarse en una moto de agua para buscar las rompientes más espectaculares, convirtiéndose en pionero del nuevo deporte del surf remolcado. Su ambición y habilidad para surfear olas grandes, actuó de motor y en 2001, después de estar nueve años esperando a que se celebrase el evento, Ross por fin ganó el Torneo Cerrado Eddie Aikau. Fue el primer no hawaiano en ganar el famoso premio Eddie Aikau Memorial – el evento de surf más prestigioso de olas grandes y una competición que sólo se celebra cuando las olas rompen a 20 pies de manera consistente.

Desde entonces, ha ido más allá de los límites del surf remolcado y es mundialmente conocido por su enfoque temerario del surf de olas grandes. *'No sé qué le ocurrió de pequeño. Debí de vivir una situación de mucho estrés en su casa,'* dice el 6 veces campeón del mundo Kelly Slater sobre la aproximación que hace Ross ante las grandes olas. Ross insiste que el *'Biggest Wednesday'* de la rompiente *Jaws* en 1998 fue la serie de olas más grandes que ha visto jamás.

*'Ese día se calculó que las olas eran de unos 45 pies, que es como estar mirando una pared de 90. Siguen siendo las olas más grandes que he visto y surfado en mi vida.'* Su actitud no ha cambiado desde entonces. *'Soy algo más aventurero hoy.'* dice. *'Tiendo a mirar olas cuando no hay nadie a mi alrededor. Me inclino más hacia el surf audaz, buscando nuevos lugares. En cuanto al hecho de montar olas, es algo que disfruto más ahora que antes. Me siento con más fuerza y quizás sea algo menos temerario.'*

Montado en el prestigio de su carrera como surfer de olas grandes, Ross imparte charlas motivacionales, ayudando a altos ejecutivos a superar sus miedos y tomar riesgos, al hablarles de sus experiencias haciendo surf.

La emotiva historia *Storm Surfers* nace de la colaboración de Ross y Tom, dos padres que alegremente se disfrazan con sus capas de súper-héroes y van a la caza de olas gigantes. Juntos, delante de la cámara, resultan hilarantes, divertidos y sociables. Hombres que aspiran a sacarle provecho a cada día y disfrutar del 150% de su tiempo. Han sido buenos amigos desde hace 25 años, siempre buscando motivos para reírse juntos, aun cuando sus vidas corren peligro.

## LA HISTORIA DE STORM SURFERS

Los *Storm Surfers* rastrean sistemas meteorológicos en el mundo entero, a la caza de tormentas que crean grandes mares de fondo, con la esperanza de descubrir y conquistar rompientes de olas nunca antes surcadas. Desde Japón a Sudáfrica, Hawaii, Nueva Zelanda y distintas zonas de Australia, el equipo se ha enfrentado a situaciones extremas, lesiones y temperaturas bajo cero en busca de la ola perfecta.

En 2011, los *Storm Surfers* emprendieron su proyecto más ambicioso: rodar una película y una serie de televisión en 3D. El equipo completó 8 misiones en una sola temporada y grabó, por primera vez y en primicia mundial, la zona de rompientes de olas de Australia y Hawaii en 3D, incluyendo una zona de rompientes y arrecife secreta a setenta y cinco kilómetros de la costa de Australia occidental. *Storm Surfers 3D* es la culminación de más de seis años de trabajo. La aventura de *Storm Surfers* comenzó con *Cape of Storms* en 2006 y continuó con *Tai Fu* en 2007, *Storm Surfers – Dangerous Banks* en 2008 y *Storm Surfers – Nueva Zelanda* en 2010.

Los directores, Chris Nelius y Justin McMillan, empezaron a trabajar juntos en 2005 en el rodaje de 'The Sixth Element', un biopic sobre Ross Clarke-Jones. Los tres hicieron amistad, atraídos por su pasión por el surf y la aventura y sus ganas de comunicar las extraordinarias hazañas y la osadía necesaria para montar olas grandes, a un amplio público. El viejo amigo de Ross, compañero de surf y dos veces campeón del mundo, Tom Carroll, formó parte de la misión Sudafricana del Cabo de la Buena Esperanza. Fue una aventura plagada de dificultades pero acabó culminando en la película *Cape of Storms*, afianzando la relación laboral entre Chris, Justin, Ross y Tom.

Sin embargo, no fue hasta que el pronosticador de olas y meteorólogo Ben Matson, un colega de Tom, se unió al equipo de rodaje de *Tai Fu* en Japón, que nació el concepto para las películas de *Storm Surfers*. Tras el éxito de su segunda película, Chris y Justin se dirigieron a los productores Marcus Gillezeau y Ellenor Cox, para que les ayudaran a financiar su siguiente proyecto. El equipo creó *Storm Surfers – Dangerous Banks* y *Storm Surfers – Nueva Zelanda*. Cada programa consiguió la máxima audiencia en Discovery Channel (Asia) en 2008 y 2010 respectivamente llegando a un público integrado por hombres y mujeres a partes iguales – algo muy poco habitual para Discovery, que normalmente llega a 60/40 por ciento de hombres y mujeres. El atractivo de *Storm Surfers* reside en su enfoque en la exploración, el trabajo en equipo, la amistad y el mundo natural, así como la aventura, el peligro físico y los momentos cargados de adrenalina que se asocian con surfear grandes olas.

Para diferenciar aun más a *Storm Surfers 3D* de otras películas sobre surf, los directores trabajaron con Richard Tognetti (surfista también) de la Orquesta Nacional Australiana y Michael Yezerski para crear la banda sonora, mezclando orquestación clásica con instrumentos modernos. El resultado es una banda sonora que acompaña a las magníficas olas y los paisajes de *Storm Surfers*.

Aunque el paso de *Storm Surfers 3* a *Storm Surfers 3D* se trataba de una evolución natural, el equipo de producción necesitaba un aliciente poderoso y decidieron montar olas nunca surfeadas en los escenarios más remotos y peligrosos del mundo y rodarlo todo con tecnología aun no inventada. Cada aventura supone un recorrido desde el cuartel general de *Storm Surfers* a lugares remotos y rompientes de olas que resultan inspiradores e inquietantes al equipo entero. Desde el centro de operaciones – mitad

taller, mitad oficina meteorológica - Ross, Tom y Ben realizaron el seguimiento de tormentas oceánicas en todo el planeta y planificaron la logística de sus aventuras.

Para construir los equipos de cámara submarinos y desarrollar nuevas tecnologías para cada localización, el equipo se ponía a trabajar, a contrarreloj, siempre que una tormenta aparecía en el radar. El éxito o el fracaso de cada expedición recaía en los caprichos del tiempo y las olas que hacían peligrar la vida de los surfistas. Cada nueva aventura y cada localización, presentó nuevos retos que hubo que superar, llegando a los escenarios más remotos de Australia y más allá. Se arriesgaba a tope cada vez que se podía disponer de unas cuatro horas. Cuando aminoraba el viento, las olas estaban tranquilas y los tiburones ya habían comido, un equipo de 25 personas, cinco motos de agua, helicópteros y avionetas ligeras se preparaban para grabar esos pocos momentos perfectos que requerían de toda su sabiduría y destreza. De esta manera el público comparte momentos estimulantes junto al equipo, desde que salen del centro de operaciones hacia el aeropuerto y desde la rampa del barco hasta las olas gigantescas.

Estas hazañas logísticas son increíbles e igual de importantes en la película que el propio surf.

Si a esto le añadimos la creación de soportes de cámara únicos y capaces de albergar hasta las 26 cámaras 3D que llegaron a utilizarse en el rodaje, junto con numerosos accesorios estancos (un reto importante cuando la mitad del rodaje transcurre en el océano). El equipo de *Storm Surfers* abrió nuevos caminos en la pos-producción para procesar 1500 horas de material (en términos de 3D esto equivale al doble (a 1500 horas x 2) con el equipo sincronizando cada fotograma... Eso equivale a 135 millones de fotogramas de material, todo en perfecto 3D! Si a esto se le añade un juego interactivo para móviles, un eBook descargable y una serie de 20 episodios, *Storm Surfers 3D* se convierte en una bestia muy distinta a las anteriores películas de *Storm Surfers*.

## ABRIENDO NUEVOS CAMINOS EN PELÍCULAS 3D

*STORM SURFERS 3D* lleva al público de paseo, transportándole por debajo, el interior y por encima de las olas, filmadas de manera espectacular en 3D – ¡es lo más cerca que se puede estar de surfear una ola gigante sin mojarse!

Pasar del concepto de aventura documental en 3D en el mundo de olas grandes a la realidad, fue un reto extraordinario. Por un lado, se necesitaba una tecnología para poder rodar una película de surf en 3D, que no existía. Por lo que el equipo de *Storm Surfers* tuvo que crear, de forma específica y meticulosa para este proyecto, una serie de mini cámaras 3D (del tamaño de una mano) combinadas con cámaras especiales para rodar los paisajes que insertan al espectador en un lugar de una forma jamás vista en cines. Después de seis meses de diseño meticuloso y desarrollo del Estereógrafo, Robert Morton, el director de Fotografía Dave Maguire, el ayudante de cámara Richard Kickbush y el director de fotografía submarina Dean Cropp, combinaron varias cámaras 3D (resistentes al agua salada, vientos fuertes y lluvia) con seis sistemas diferentes para captar la acción rápida.

“Estábamos rodando un largometraje así que necesitábamos fotografía de la más alta calidad pero con una tecnología de cámara que nos permitiera entrar dentro de la ola,” explica el co-director Justin McMillan.

El equipo de *The Storm Surfers* rodó 1.500 horas de material para crear una experiencia única en 3D de 95 minutos. En términos de 3D, esto significa 3.000 horas y 135 millones de fotogramas – increíblemente sincronizados por el equipo de pos-producción. *Storm Surfers 3D* abre nuevos caminos a la hora de filmar en 3D con unos gráficos de última tecnología que muestran las poderosas tormentas oceánicas y las gigantescos rompientes que producen. El público se desplaza por debajo y por encima de las olas para ver la zona de rompientes, que normalmente no está a la vista y que provoca que estas olas gigantes rompan. Filmar en un ratio de 3D, mayor que el que usó el famoso director Baz Luhrman en *The Great Gatsby*, tuvo sus obstáculos.

*Storm Surfers 3D* es una experiencia global única que permite al público llegar hasta la ola junto a Ross Clarke-Jones y Tom Carroll. Ross Clarke-Jones lleva una cámara Go Pro 3D mientras monta una ola de 20 pies, como si fuera una grúa humana bajando las olas a 60 kilómetros por hora, compartiendo esta experiencia extraordinaria con el público.

## LOS DIRECTORES JUSTIN McMILLAN & CHRIS NELIUS

Justin McMillan y Chris Nelius forman un equipo de Director - Guionista - Productor.

Desde hace 6 años tienen su base en Sydney tras haber rodado 'The Sixth Element' – un bio-pic sobre Ross Clarke-Jones, que fue estrenado mundialmente en DVD y narrado por Dennis Hopper. Se inspiraron en la calidad de documentales recientes y su deseo de elevar las películas de surf a un nuevo nivel. Justin y Chris trabajaron de nuevo con Ross en 2005 – esta vez en un viaje al punto más meridional de África con el objetivo de surfear en el Cabo de la Buena Esperanza, lo que dio como resultado el documental de media hora titulado 'Cape of Storms'.

Más tarde, Justin y Chris ampliaron el equipo con Red Bull para crear un documental sobre surf con Ross Clarke-Jones, Tom Carroll, Carlos Burle, Ian Walsh, Jun Jo, Beau Emerton y el surfista japonés Shimpei Horiguchi. Titulado *Red Bull: Tai Fu*, el propósito del documental era rastrear y surfear la rompiente de olas generada por un tifón en la costa japonesa. El tiempo fue su aliado y les sirvió en bandeja uno de los tifones más grandes registrados en la historia, con olas de 20 pies y una situación fantástica para la película. En 2007, Justin y Chris unieron fuerzas con Firelight Productions para crear 'Storm Surfers' como una serie de televisión de marca registrada.

'Storm Surfers – Dangerous Banks' se estrenó en el 2008 en Discovery Channel en Australia y a lo largo de Asia, seguido por 'Storm Surfers – Nueva Zelanda' en 2010. Ambos documentales se han proyectado en más de 100 países en el mundo entero y han cosechado más de 1 millón de visitas online.

## ENTREVISTA CON LOS DIRECTORES: EL 'MAKING OF' DE "STORM SURFERS 3D"

### ¿Cómo funciona lo de co-dirigir?

**[Chris Nelius]** "No es tanto compartir el trabajo como que... En realidad es un trabajo de dos personas. Es tan complicado estar allí, en mitad del océano, con ocho o nueve cámaras rodando a la vez. Es literalmente imposible que una sola persona lo dirija. Afortunadamente, después de años trabajando juntos, Justin se ha ido encargando de las cosas que están más en el lado acuático y yo estoy o en un helicóptero o en un barco filmando todo lo que rodea al surf."

**[Justin McMillan]** "Es un esfuerzo de colaboración manejar a un equipo de 30 personas al tiempo que estás intentando contar una historia y mantener a todos motivados, a salvo, intactos y preparados para seguir durante toda la temporada de invierno. Creo que sería imposible que una sola persona lo hiciera. Un solo director no podría hacerlo. Por eso somos dos."

### ¿Cómo se desarrolló la película?

**[JM]** "Hacemos un esquema general de lo que queremos contar en la película – pero el océano y la madre naturaleza nunca siguen el plan original así que acaba siendo una locura cuando intentamos rodar durante el invierno. Nuestra historia y nuestras motivaciones originales acaban siendo modificadas, cambiadas. A Chris se le da muy bien documentar cómo nos afectan estos nuevos cambios y yo, básicamente, me encargo de que estemos creando contenido para nuestra historia. A lo largo de los años, hemos aprendido a trabajar con más margen - para surfear grandes olas necesitas unas cinco o seis localizaciones y habilidad para cambiar la historia..."

**[CN]** "Este año fuimos muy afortunados. Estuvimos en ocho misiones por toda Australia, persiguiendo, surfeando y filmando olas gigantes. Acabamos con demasiado material, creo que unas 1500 horas y fue muy difícil seleccionar qué misiones iban a acabar en la versión final. Las que están son visualmente espectaculares. Las cosas que ocurren en estas misiones...Tom estuvo a punto de morir dos veces y esto es el tipo de cosa que te produce cierta inquietud. Al mismo tiempo eres consciente de todo lo bueno que no ha acabado en la versión final."

### ¿Cuáles son los riesgos a los que se enfrentaron Ross y Tom?

**[CN]** "Ross y Tom no son surfistas cualquiera. No son personas normales. Son 2 de entre un millón. Son únicos: educados en el mundo del surf de los 80, ambos cerca de la cincuentena y siguen haciendo todas estas cosas. Uno de nuestros objetivos al hacer esta película, era que cuando uno de ellos montara una ola de 20 pies, que el espectador fuera con él. No son personas anónimas o un nombre que aparece al final sobre una pantalla y dices: Vaya, esto es increíble y te olvidas. En *Storm Surfers 3D* realmente llegas a conocer a Ross y a Tom, lo especiales que son, y su deseo de vivir. Así que, cuando les ves enfrentándose a una ola descomunal y te das cuenta de que pueden morir, estás allí, emocionalmente atrapado con ellos mientras esto ocurre."

### ¿Cuál será la experiencia del 3D para el público?

**[CN]** “Películas como *Avatar* han abierto las puertas pero es en el documental donde el 3D se va a hacer fuerte porque en lugar de crear un mundo fantástico, estamos llevando a la gente en estos viajes con nosotros – se sentirán como si estuvieran allí. Después de una hora y sabiendo que todo lo que ves es real, el impacto que tiene el 3D es increíble. Nada está ficcionado, no se rueda en un estudio, no hay gráficos generados por ordenador o nada parecido. Estás allí. Hasta logramos meter una cámara dentro de un tubo gigante de 15 pies, así que estás justo detrás de Ross Clarke-Jones, montado en una ola mortal en 3D y eso es increíble. No he visto nada parecido en mi vida – sabes, creo que fuimos algo escépticos con el 3D cuando comenzamos pero ahora somos grandes admiradores porque te da una experiencia que es muy raro tener estos días en un cine.”

**[JM]** “La película te coloca en situaciones en las que jamás vas a estar. Hemos logrado colocar las cámaras 3D en lugares en los que, como poco, la gente dirá: ‘Vaya, he surfado un tubo y lo más seguro es que nunca lo vuelva a hacer.’ Es lo más cercano a montar una ola grande sin mojarte. Eso es lo que dirá la gente.”

## LAS LOCALIZACIONES

### **NSW: Costa Central**

Nada más quitarse sus sombreros de exploradores, RCJ y TC aterrizan en la costa norte de Sydney para una sesión sencilla de surf. Rápidamente, se dan cuenta de que es imposible pasar desapercibido en su terreno – especialmente cuando llevan un equipo de rodaje en 3D. Un trozo de cera encantada forjó la amistad entre Ross Clarke-Jones y Tom Carroll a finales de los 80, cuando protagonizaron ‘Mad Wax’, la película de culto sobre el surf, en la que ambos son transportados a las mejores zonas de rompientes de surf. Cada vez que frotan sus tablas con la cera mágica, al igual que el arte imita la vida, el personaje de RCJ se transforma de grumete a profesional del surf.

Desde entonces, Tom y Ross se convirtieron en leyendas en su incansable búsqueda de la ola perfecta – TC con *Pipeline* y RCJ sobre olas gigantes. Viajar de un lado a otro es su estilo de vida. De Hawai a Brasil, Japón a América de Sur y Australia occidental a Tasmania. Así que cuando se enteraron de que un mar de fondo estaba envolviendo Tasmania y acercándose a la costa este australiana en dirección a la rompiente más próxima a su hogar en Forresters Beach, al norte de Sydney, RCJ cogió el primer vuelo a casa.

El problema fue que las grandes olas también se predijeron en un *bombie* secreto en la costa sur. Un lindo problema pero sin la cera mágica para tele-transportar a RCJ y TC a la zona de rompientes. Así que el equipo de Storm Surfers tuvo que hacer en una jornada de 22 horas, filmaciones por primera vez en 3D de unos tubos redondos y perfectos, antes de seguir camino al sur, para llegar, siete horas después, antes del amanecer, a la playa de Forresters.

Afortunadamente, mereció la pena – a RCJ y a TC les tocó la lotería. El profundo arrecife junto a la playa de Forresters bombea cuando el mar de fondo llega a ochenta pies. Remando sobre tablas *Gun* de 10 pies de largo, los surfistas montaron sobre las paredes de las olas como si nada.

### **TAS: Acantilado Shipsterns**

Shipsterns Bluff, tal y como descubrieron los Storm Surfers, no es lugar para los débiles de corazón, de manera que cuando el equipo volvió a ‘Shippies’, estaban preparados para enfrentarse a la famosa garra y domar al peligroso monstruo marino. Asolados por los Cuarenta Rugientes, empapados por el agua gélida del antártico y vigilados por tiburones blancos, desde 1997 sólo los surfistas más locos e intrépidos se han atrevido a zambullirse en el fatalmente imprevisible *right hander*.

“Shipsterns no es una ola cualquiera, es un mutante,” dice Tom. Cuando está feroz, la ola puede lanzar a los surfers entre las rocas antes de machacarlos contra un acantilado de 50 metros. Hablando de una experiencia amarga y de primera mano, Ross dice: “Es impredecible. O muerde tus aletas o acabas boca-abajo y por encima del labio de las olas. Todo sucede tan rápido.”

Ross, en una de las misiones de Storm Surfers, en 2007, fue víctima de la garra de Shippies, escapando por poco de la ira de esta ola gigante. “Es como saltar encima de

un león, intentar montarlo y luego salir de la jaula.” Cuando el equipo de Storm Surfers volvió a Shippies el año pasado, Ross estaba preparado para enfrentarse al demonio que casi le mata. “He intentado contener la energía pero la bestia ha salido y ahora, yo soy el toro esperando a salir.” A medida que Ross se metía en las enormes fauces del tubo, utilizó una cámara para capturar algunos de los mejores planos 3D de la película. Para Tom fue un alivio ver a su amigo otra vez en Shippies. “Ross no cometió un solo error, para él esta vez fue como un paseo en el parque. Ese día Ross tuvo unas buenas olas y un material increíble.

### **TAS: Pedra Branca (el equipo de Storm Surfers, Marti Paradisis, James y Tyler Holmer- Cross)**

Storm Surfers es como una competición de caza – siempre estamos a la búsqueda de un trofeo que añadir a nuestra colección. Así que cuando unos surfistas de olas grandes de Tasmania nos hablaron de un rompiente mítico en el océano Antártico, allí era donde queríamos ir. Acribillada por los salvajes vientos y las olas de los Rugientes Cuarenta, Pedra Branca (Piedra Blanca en portugués) parecía un centinela solitario y fantasmal a 26 kilómetros al sur de Tasmania. Si sigues en dirección sur, acabas llegando a la Antártida. Se trata de un resquicio de una Tasmania antigua y mucho más grande. Se cree que Pedra Blanca se separó de la península hace unos 15.000 años. Esta roca baldía y azotada por el viento, es curiosamente el hogar de un lagarto escíncido y poco común, que ha vivido en la isla durante miles de años.

Asolado por un clima extremo e impredecible, este lugar prohibido cuenta con una reputación fatal relacionada con olas peligrosas. Un pesquero japonés encalló en Pedra Blanca en 1973 y se hundió en minutos ahogando a 22 miembros de su tripulación. Solo hubo un superviviente que consiguió trepar en las rocas.

Otro accidente fatal se produjo en 2003 cuando un equipo de ornitólogos fue sorprendido por una ola enorme. El investigador oceanográfico Hamish Saunders fue arrastrado a su muerte por la cortina de agua que se calcula alcanzó una altura de 45 metros. Lo menos que se puede decir es que nos aproximamos a la isla con cierta inquietud, pero la oportunidad de ser los primeros en surfear en esta zona pudo más que nuestros miedos.

Hasta el día de hoy, Pedra Blanca sigue siendo nuestro logro más significativo y hubiera sido imposible sin la colaboración del equipo local compuesto por Marti Paradisis y James y Tyler Holmer-Cross. Fue una combinación perfecta. Ellos tenían el conocimiento local y nosotros la infraestructura. Al amanecer de una radiante mañana pudimos ver, por primera vez, la imagen alucinante de Pedra Blanca. Las condiciones eran perfectas, con olas de 20 pies avanzando a 72 km a la hora. Solo cuando regresamos a casa y vimos las imágenes grabadas nos dimos cuenta que cada uno de nosotros acababa de hacer historia.

### **WA: Cowaramup Bombora (Cow Bombie), Margaret River**

Cowarmup Bombie, más conocida como La Vaca Bombie es una zona rocosa y abierta de rompientes, a tres kilómetros de la costa oeste de Australia. Aquí se forman algunas de las olas más grandes de la zona, en unas aguas gélidas y infectadas de tiburones. Para poder surfear aquí no solo es necesario que las predicciones de Ben se cumplan sino que un numeroso equipo de especialistas debe meterse en el agua en el momento preciso. Transportar por aire a través de Australia a un equipo de 20

personas y 1.000 kilos de equipo es realmente caro. Si falla la logística o alguna pieza, toda la misión puede irse al traste.

Para Storm Surfers 3D hemos tenido que diseñar el equipo de cámara más complejo hasta la fecha.

Un constructor de yates nos diseñó una montura para cámaras miniatura 3D Go Pro, valorada en 15.000 dólares para que pudiéramos obtener diferentes ángulos de cámara desde una moto de agua. La misión en Cow Bombie era la oportunidad de estrenar este equipamiento. La prioridad era garantizar la seguridad de Tom y Ross en el agua. Fuera del ángulo de visión de cámara hay todo un dispositivo de respuesta rápida compuesto por socorristas en motos de agua con equipos de reanimación, desfibriladores y collarines de emergencia. Hay siempre un helicóptero en el aire y todos estamos conectados con radios y móviles por satélite.

Sin embargo nada puede garantizar la seguridad de los surfistas contra los caprichos de la naturaleza. Tras remolcar a Ross hacia una enorme ola en Cow Bombie, su moto de agua de 500 kilos fue lanzada por la cresta de la ola aterrizando justo detrás de Ross, que siguió surcando sin ser consciente de lo que acababa de pasar. La decisión de Tom de entrar con el barco fue lo que probablemente salvó la vida de Ross. Fue capaz de alcanzar la moto de agua y sacarla de allí en el último segundo. Solo al revisar las imágenes nos dimos cuenta de lo cerca de morir que habían estado ambos lo que hubiera supuesto el final de esta aventura. Por desgracia, el accidente dañó seriamente la moto y destrozó la montura de la cámara. La fuerza de la ola la arrancó de cuajo y se hundió en el océano junto con las cámaras Go Pro 3D. Al día siguiente enviamos buzos pero no quedaba nada.

#### **WA: Turtle Dove Shoal y el Arrecife Secreto (equipo Storm Surfers, Paul Paterson)**

A pesar de llevar más de 20 años surfeando en las mejores zonas del mundo, lo que realmente excita a Tom y Ross es la posibilidad de ser los primeros en montar una ola virgen, así que cuando oyeron rumores sobre una misteriosa rompiente en el oeste de Australia, se apuntaron a una de las misiones más ambiciosas, caras y peligrosas de la historia. El gran cazador de olas Paul Atman comentó que algunos pescadores locales le habían hablado de una ola descomunal en Turtle Dove Shoal, a 75 km, de la costa de Geraldton. Nadie había fotografiado esta rompiente pero Tom y Ross se fiaron del comentario de Adam.

No es común encontrar olas grandes tan lejos de la costa sin que haga un tiempo horrible. Después de estudiar las cartas marinas durante dos años, Antman concluyó que era la primera ocasión en que el mar de fondo llegaba a Turtle Dove, sin que hubiera una galerna. Este extraño evento atmosférico iba a durar 2 días. Era en ese momento o nunca. Tras transportar 25 personas y 64 cajas de equipo 4.000 km a través de Australia, el equipo tuvo que viajar en un convoy por tierra, a través del árido desierto costero. Algo muy diferente a nuestras habituales aventuras de frío y agua.

Al amanecer el equipo pudo ver la primera imagen de la rompiente misteriosa. Lanzándose directamente hacia la zona de impacto, los surfistas necesitaron de toda su habilidad para mantenerse en sus tablas. Ross fue el primero en pasar a la historia aullando mientras descendía por primera vez la pared de una ola de 20 pies en Turtle Dove Shoal. Para no quedarse atrás, Tom se enfrentó con la ola más grande del día,



que le disparó como un tirachinas hacia la pared de la ola. Fue una situación alarmante. A una velocidad de 72 km por hora, Tom se precipitó por encima de la cresta y desapareció entre una avalancha de agua. Tras sobrevivir a la peor caída de sus 35 años de carrera, Tom demostró que tiene madera de campeón del mundo, lanzándose inmediatamente a la batalla y montando olas gigantes durante el resto de la mañana. La última misión del año fue la que nos trajo los hitos más potentes, la ola mas grande, la más larga, la peor caída. TC y RCJ conquistaron no una, sino dos espectaculares olas gigantes nunca antes surcadas.



## PRODUCTORES **MARCUS GILLEZEAU & ELLENOR COX**

Ellenor Cox y Marcus Gillezeau son productores digitales internacionales, ganadores de los premios Emmy® cuya empresa Firelight Productions ha creado contenidos prime-time para los grandes canales de televisión en el mundo. Storm Surfers 3D es su primera película largometraje.

[www.firelight.com.au](http://www.firelight.com.au)

## CO-PRODUCTOR **RED BULL MEDIA HOUSE**

Red Bull Media House es una empresa global de medios que crea contenidos de deportes de riesgo, cultura y estilos de vida distribuyéndolos en diferentes plataformas como películas, televisión, prensa, juegos y contenidos digitales. Los contenidos de Red Bull Media House se optimizan para cualquier dispositivo o plataforma.

[www.redbullmediahouse.com](http://www.redbullmediahouse.com)

## Distribución España **WANDA VISIÓN**

Avda. Europa, 16 - Chalet 1 y 2

28224 Pozuelo de Alarcón (Madrid)

Tel.: (34) 91 351 72 83 - (34) 91 352 83 76

Fax: (34) 91 352 83 71

oliete\_nirvana@wanda.es / wanda@wanda.es / prensa@wanda.es

Todo el material de prensa en [www.wanda.es](http://www.wanda.es)