



Sinopsis

Escape Room es un thriller psicológico sobre seis extraños que se encuentran en una situación que escapa de su propio control y deberán usar su ingenio para encontrar las pistas o morir.

ESCAPE ROOM

Escape Room

(V.O.S.E.)

Acerca de la producción

Te encuentras en una sala. No tiene ventanas, hay una sola puerta y está cerrada. El loco que te ha encerrado ha creado una serie de complicados y diabólicamente ingeniosos puzzles que, resueltos en el orden correcto, te guiarán hacia la llave y a tu salvación. Y para hacerlo más difícil aún, ha puesto un cronómetro de una hora para completar los puzzles y escapar... o sufrir las consecuencias.

Lo que parece una película de miedo es uno de los entretenimientos que más está creciendo en el mundo: el fenómeno de los "escape room". Armado sólo con tu ingenio, y de las destrezas de la gente que se encuentra contigo, los jugadores deben averiguar códigos, descifrar enigmas y descubrir escondites lo más rápido posible. Cada sala tiene una trama secreta, donde los jugadores van armando el puzzle en una divertida experiencia de trabajo en equipo. Desde la creación del concepto allá en 2010, han surgido escape rooms por todo el mundo, satisfaciendo las necesidades de diversión y evasión de la realidad del público.

Cuando el productor Ori Marmur probó un escape room con su familia, vio el potencial para una película. Es además un concepto que se ha aceptado en todo el mundo y el tema tendría atractivo global. "Me pareció muy divertido, como un juego de mesa viviente" explica Marmur. El proyecto parecía encajar a la perfección con un misterio clásico de sala encerrada, y junto al productor Neal H. Moritz, empezó a trabajar en la idea. Rápidamente llegaron a un concepto en el que no sólo tendrían que escapar de una sala extremadamente peligrosa, sino que, cuando se acabase el tiempo, morirían.

"Tienes que usar el cerebro todo el rato cuando estás en estas habitaciones, ya que la gente que la creó quiere que muramos uno a uno" dice el actor Jay Ellis. "Estás constantemente intentando averiguar qué ocurre, dónde puedo o no pisar y cuál es la verdadera salida, con respecto a lo que sólo es una distracción".

Adam Robitel, quien anteriormente dirigió el éxito del terror *Insidious: La Última Llave*, se sumó a la dirección.

Ficha técnica

Director	Adam Robitel
Guionistas	Bragi F. Schut
	Maria Melnik
Historia original de	Bragi F. Schut
Productores	Ori Marmur
	Neal H. Moritz
	Donovan Roberts-Baxter
Director de fotografía	Marc Spicer
Música	John Carey
	Brian Tyler
Montaje	Steve Mirkovich
Diseño de producción	Edward Thomas
Dirección artística	Mark Walker
Diseño de vestuario	Reza Levy
Diseño de decoración	Tracy Perkins
Casting	Tamara Hunter
	Christa Schamberger

Ficha artística

Zoey Davis	Taylor Russell
Ben Miller	Logan Miller
Amanda Harper	Deborah Ann Woll
Jason Walker	Jay Ellis
Mike Nolan	Tyler Labine
Danny Khan	Nik Dodani
Maestro de juegos	Yorick van Wageningen

Acerca de la producción

“Los buenos escape rooms son muy cinematográficos: entras en un frío bunker de guerra y rebuscas entre carpetas de la CIA, entonces aprietas un botón y de repente se enciende un proyector escondido que te muestra un mapa” añade Robitel. “Estas habitaciones tienen una buena dirección de arte, así que vi el potencial visual de la película al instante”.

Según Marmur, los cineastas vieron la oportunidad de hacer una película que jugase con los convencionalismos del género: una película que funcionase como thriller psicológico y de terror. “Era una oportunidad de hacer algo divertido. Este es un género en el que todo suele ocurrir de noche y las visuales no suelen ser muy buenas. Deja mucho a la imaginación. Nosotros escogimos otro camino. La película tiene localizaciones increíbles con visuales sobrecogedoras y una historia que tiene mucho que ver con la experiencia de un escape room de la vida real. La audiencia se siente parte de la película, como si tuviese que ayudar a los actores a averiguar todos los enigmas”.

Para la creación de las invenciones del Maestro de Juegos, Robitel formó equipo con el diseñador de producción Edward Thomas y el resto de sus jefes de departamento. El supervisor de efectos especiales confiesa que todos tuvieron la misma reacción al leer el guion. “¿Cómo diablos vamos a hacer esto?” Como cualquier buen reto, las soluciones empezaron a salir poco a poco.

“Cada una de las habitaciones requería la colaboración de todo el mundo desde el principio, e hicimos algo único en la preparación de la película” dice la productora ejecutiva Rebecca Rivo. “En una serie de reuniones antes de diseñar los decorados, juntamos al director, al director de fotografía, al diseñador de producción y a los supervisores de efectos visuales y especiales para analizar el guion y diseñar la producción en equipo”.

“Cada departamento tenía su propia pieza del puzzle que tenía que encajar a la perfección, así que antes de empezar a construir los decorados empezamos a trabajar con el modelaje en 3D con Adam, el diseño de producción con Ed, la fotografía con Marc Spicer y las escenas de riesgo con Grant Hulley” dice Poolman.

Las escenas en sí se convierten en personajes en la película. “Todas las habitaciones nacen a partir de los personajes” dice Thomas. “Cada una tiene una historia de fondo y sus propias amenazas. Por ejemplo, la sala del billar es la sala de Amanda, la de Danny es la de hielo y la de Mike la del mosaico. Eso es lo que me atrajo del proyecto, la oportunidad de diseñar una película en la que los decorados tienen su propia personalidad y son prácticamente el némesis de la historia”.

“Los decorados estaban tan bien hechos que cuando los vimos nos quedamos todos alucinados” dice Taylor Russell. “Los actores pasamos mucho tiempo en estas habitaciones, así que acabas familiarizándote mucho con el espacio y los elementos que hay. Parece que cobran vida de verdad”.

“No conozco otra película en la que los decorados sean tan importantes” añade Robitel. “La idea es que cada sala se convierta en su propia película”.

“Algunas de las películas anteriores de Adam son terroríficas, y es muy bueno creando esa sensación amenazante y claustrofóbica en las habitaciones” dice Thomas. “La película tiene muchas capas y empezamos investigando como serían los decorados: la sala de billar está basada en una de los años 50, y la del Maestro de Juegos en una biblioteca victoriana. Una sala intenta aplastarte, una intenta quemarte, otra intenta ahogarte. Diseñamos los decorados pensando en cómo la sala intentaría matar a los jugadores, y hicimos tan buen trabajo que realmente cobraron vida”.

El viaje de los personajes empieza en la Sala de Espera. El grupo de desconocidos, que en un principio piensan que participan en un inocente juego, se conocen ahí, sin saber que una vez dentro ya habían empezado a jugar.

Acerca de la producción

Robitel trabajó estrechamente no sólo con Edward Thomas, sino también con el director de fotografía Marc Spicer para subir la temperatura en el set. “Empieza estando poco iluminado. Entonces se encienden los paneles del techo y las columnas y los ventiladores se abren, así que durante siete minutos todo se transforma ante los ojos de los espectadores. Metemos a los personajes y a la audiencia directamente en una olla a presión”.

Después de que la Sala de Espera acabe en llamas, el grupo gatea por un conducto del aire y a través de una chimenea y llegan a una cabaña. “Es la forma que tiene el Maestro de Juegos de darles un falso sentimiento de seguridad antes de que salgan a la Sala de Hielo, que es, por supuesto, una sala de hielo mortífera” dice Thomas.

La Sala de Hielo, que está diseñada para parecer una caja refrigeradora, acabó siendo el mayor reto de la producción, tanto para los actores como para el equipo de rodaje.

“El grupo pasa de estar en una cálida cabaña a estar en el polo norte y están rodeados de hielo. Hay mucha neblina y no se puede ver lo que tienes delante. Entonces empieza a romperse el hielo” dice Thomas.

La escena requería construir un decorado inmenso, de casi diez metros de altura y hecho con paneles refrigeradores. “Quería que pareciera que Maze Corporation había creado un frigorífico para enfriar la sala” dice Thomas. “Marc Spicer tuvo la genial idea de iluminar el set desde arriba, igual que estaría iluminada una nevera. De esa forma se iluminaba la niebla y parecía muy muy densa. Fue algo muy ingenioso”.

Por supuesto, los actores no corrían riesgo de hipotermia mientras rodaban, aunque tenía que parecer que sí. Antes de empezar la película, Robitel estuvo nadando con tiburones blancos en agua helada para hacerse una idea de cómo reacciona el cuerpo en esas temperaturas. “Cuando tienes hipotermia tu cuerpo empieza a irradiar, convulsiones y empujadas a contraerte. Los actores tuvieron que mostrar todas estas reacciones físicas”.

Acerca del director

ADAM ROBITEL (Director) se graduó en la Escuela de Cine de la Universidad Southern California en un grado doble de producción e interpretación.

Robitel ha acaparado titulares recientemente cuando dirigió *Insidious: La Última Llave* para Blumhouse. La película se estrenó en 2017 rompiendo la taquilla. Hizo \$30 millones en su primer fin de semana y más de \$167 en todo el mundo, convirtiéndola en la entrega más rentable hasta la fecha. Robitel hizo su incursión en el género del terror cuando escribió, dirigió y produjo *The Taking of Deborah Logan* en 2014. La película ganó un Premio iHorror ese mismo año. Paramount Studios contrató entonces a Robitel para reescribir *Paranormal Activity: Dimensión Fantasma*. Robitel escribió también el thriller sobrenatural *Liminal* que despertó una guerra de pujas ganada por Fox 2000 y que acabó produciendo Nina Jacobsen. Robitel acabaría siendo productor ejecutivo de la cinta, dejando el guion y dirección a Chris Landon. En televisión ha escrito junto a Gavin Heffernan y ha trabajado con el director Justin Lin. También ha sido productor ejecutivo de *Protozoa* de Darren Aronofsky.

Datos de interés

Ficha nº	620
Duración	99 minutos
Nacionalidad	CANADÁ y USA
Idioma	INGLÉS
Género	THRILLER
Distribución	SONY PICTURES
Fecha estreno	15.03.2019