



# EL CINE QUE YA NO SE VE

El séptimo arte ha vivido varias revoluciones: el sonido, el color y, ahora, y parece que va en serio, la tercera dimensión. Ya no se trata de ver, sino de vivir el cine

Texto Cristina Sáez

Después de varios años de trabajo y tras rodar cientos de películas de apenas un minuto, los hermanos Lumière habían decidido mostrar su invento a los parisinos. El 28 de diciembre de 1895 programaron la primera sesión de cine de la historia en un sencillo local decorado al estilo oriental, el Salón Indio del Grand Café del bulevar de los Capuchinos. “Este aparato –rezaba el cartel que anunciaba el evento– inventado por MIM. Auguste y Louis Lumière, permite recoger, en series de pruebas instantáneas, todos los movimientos que, durante cierto tiempo, se suceden ante el objetivo, y reproducir a continuación estos movimientos proyectando, a tamaño natural, sus imágenes sobre una pantalla y ante una sala entera”.

Con aquellas proyecciones comenzaba la era de la cultura audiovisual; unas décadas más tarde, en 1927, el estreno de *El cantor de jazz*, el primer filme sonoro, supuso el fin de la época del cine mudo y la



► La gente en este país estaba completamente *out* de lo que se avecinaba”, afirma el periodista y realizador Jordi Llompart, al frente de Órbita Max. Llompart ha dirigido la primera película de ficción europea con imagen real 3D estereoscópica, *Viaje mágico a África*, que está a punto de estrenarse. Pero ¿qué tiene este formato para hacer que directores y *majors* apuesten por él? Pues que, coinciden en señalar los expertos, va a ser aire fresco para el cine y la gallina de los huevos de oro. “Representa un nuevo reto y un paso más en nuestra trayectoria creativa y empresarial, que te hace pensar en todo un nuevo lenguaje cinematográfico”, considera el realizador Llompart. “Hasta ahora, como no existía este lenguaje, los directores de hace 50 años que ya hacían películas estereoscópicas sólo se quedaban con la parte circense, la de provocar al espectador, pero ahora eso hay que dejarlo aparte y ver qué códigos nos aporta la estereoscopia para favorecer el lenguaje del cine”, apunta José María Aragonés, director del estudio de posproducción Apuntolapospo, especializado en 3D.

Para las salas de exhibición y los estudios cinematográficos, es un balón de oxígeno que les puede ayudar a recuperar audiencia. Según datos de la Federación de cines de España (Fece), durante el primer semestre de 2009, se registraron 48,8 millones de espectadores, 3,7 millones más que durante el mismo periodo del año anterior. Y eso se notó en taquilla, donde se recaudó un 13% más. Y la razón principal de este auge, señalan en Fece, al parecer tiene que ver en buena medida con las tres dimensiones. Porque, a pesar de que hay pocas salas preparadas para proyectar este formato [en España, cuando se finalizaba este reportaje, 185], las películas permanecen más tiempo en cartelera, que sumado a la entrada, que es hasta un 31% más cara, hace que los beneficios sean mayores. “Con la competencia de la televisión y de internet, la caída de ventas de los DVD y la proliferación de muchos otros formatos audiovisuales, la industria del cine estaba muy tocada. Se necesitaba encontrar un plus que devolviera al público las ganas de volver a las salas”, considera Llompart. Pero hay más razones detrás de la apuesta de la industria del cine por la estereoscopia y es que “el 90% de la piratería en el mundo procede de las copias que se hacen de forma ilegal desde las salas de cine con una cámara. Con el 3D podemos detener, al menos de momento, eso”, explica Katzenberg, de Dreamworks.

Para el espectador, supone un cambio brutal. ¿Y si en lugar de ver cómo el protagonista de una peli se sumerge en el agua pudiéramos hacerlo con él, y de repente, sin movernos de la butaca del cine estuviéramos rodeados de agua, con peces que salen de detrás de nosotros y avanzan ante nuestras narices? “Ahí radica la gran aportación del 3D, en su efecto inmersivo”, considera

**‘Viaje mágico a África’**  
2010 viene con buenas noticias para el cine español: próximamente se estrenará *Viaje mágico a África*, el primer film de ficción con imagen real en 3D estereoscópico de Europa. Detrás está la productora catalana Órbita Max y el periodista y realizador Jordi Llompart, ya experimentado en este formato pues rodó varios documentales para los cines Imax. “A finales de 2005, mi documental *El Misterio del Nilo* tenía un gran éxito de taquilla y me di cuenta de que el cine en 3D tenía una gran proyección de futuro en el cine digital que empezaba a desarrollarse”. Y cuando pensó rodar este primer largometraje de ficción, consideró que debía ser en 3D. La idea surgió hace cuatro años, cuando Llompart estaba en Egipto de rodaje.



“Perdí a mi hija en un accidente de tráfico y a partir de aquella experiencia le escribí un cuento, que fue la inspiración para el filme”. *Viaje mágico a África* cuenta el viaje fantástico que hace Jana, una niña de 10 años, por África acompañada de un caballo alado, después de conocer a un niño bosquimano hospitalizado. El filme combina imagen real con imagen generada por ordenador. “Si no hubiera pillado la crisis, seguramente muchos más cines se hubieran podido transformar de cines de 35 mm a cines digitales y 3D. Y quizá, en lugar de 185 salas, habría 300”, dice Llompart.

**LAS  
TAQUILLAS  
ESPAÑOLAS  
HAN  
RECAUDADO  
UN 13% MÁS  
CON EL 3D**

Carles Porta, al frente de la productora Antàrtida, que este año comenzará a rodar con Bigas Luna *Segon origen*, una versión de la novela de Manuel de Pedrolo, *Mecanoscrit del segon origen*. “¡Es espectacular! –prosigue con entusiasmo–. El espectador puede entrar en las escenas, darle volumen a la realidad, sentirse partícipe. Aporta emoción de verdad. No es un cine para ver, es un cine para vivir. Además, es más asimilable para nuestro cerebro, puesto que nuestra visión es en tres dimensiones y no en dos”. Eso sí, advierte Jordi Llompart, “el 3D no te arregla una mala película. Detrás tiene que haber un proyecto sólido. Lo que es realmente importante es conectar con el espectador con una buena historia, un mensaje original, que emocione, a través de la imagen pero también de la música, del guión, de los actores. Eso no lo hace la tecnología”.

**Cerebro engañado** El 3D juega con el autoengaño del cerebro. Las películas se graban con dos cámaras exactamente iguales situadas a 65 cm una de la otra, que capturan las escenas a la vez, de forma sincronizada. Una recoge lo que verá después el ojo derecho y otra, el ojo izquierdo. Después, en la sala de cine, al proyectar una imagen grabada con dos cámaras, los ojos reciben imágenes duales que al recrearlas hace que el cerebro perciba volumen y tres dimensiones. Con uno de los sistemas que se usan, el espectador lleva unas gafas polarizadas que están sincronizadas con el sistema de proyección. Cuando en la pantalla se proyecta la imagen para el ojo derecho, las gafas oscurecen el cristal del ojo izquierdo y al revés: como la frecuencia de proyección es muy elevada, el cerebro no se percata de esos parpadeos y recrea el 3D.

A la hora de rodar, mover la cámara conlleva una mayor dificultad física y condiciona el proceso narrativo. “No puedes grabar panorámicas, zooms, primeros planos –apunta Óscar Rodríguez, de la productora Antàrtida–. Tampoco puedes hacer movimientos de cámara rápidos, porque el cerebro no los captaría”. Aunque para Carles Porta, también de Antàrtida, “tampoco hacen falta. Si tienes una buena secuencia grabada, en la que pasan cosas, no necesitas reforzarlas con movimientos de cámara, ni tampoco acercarte demasiado. Ofreces una secuencia grabada como ves la realidad y es el espectador el que decide dónde quiere mirar y concentrarse, y no el realizador con el montaje como pasa ahora”.

La revolución tecnológica ha propiciado en buena medida que este formato por fin despegue. Los primeros experimentos para lograr películas en 3D se produjeron en 1915, aunque no fue hasta mediados de siglo cuando Hollywood se puso en serio a trabajar con esta técnica con el objetivo de competir con la televisión, que ya entonces comenzaba a arrebatarle audiencia. La primera película en 3D fue una de terror, *The House of Wax* (1953); dos proyectos separados proyectaban dos tiras de celuloide que creaban una imagen doble. Los espectadores



llevaban unas gafas de celofán semitransparente verde y rojo (tecnología anaglífica) con las que se conseguía que el cerebro recreara la imagen tridimensional. El método, no obstante, provocaba mareos y dolores de cabeza entre los espectadores, por lo que se desestimó su uso. En los 70 y los 80, se produjo otro reflujo de películas 3D, quizá porque acababa de aparecer el vídeo y la audiencia del cine nuevamente se veía comprometida. Tampoco entonces acabó de cuajar. Desde comienzos de este nuevo milenio, se ha vuelto a colar en la cartelera y parece que de forma sólida gracias al cine digital. “La migración que se está produciendo de la tecnología fotoquímica [película de 35mm] a la digital [discos duros] en la sala de proyecciones permite que las películas estereoscópicas sean más asequibles. Antes el precio de exhibición era muy caro y, al ser en celuloide, las salas necesitaban la tecnología para proyectarlo. Al adaptarse al formato digital, ya están preparadas para proyectar 3D con una inversión extra mínima”, apunta José María Aragonés, de Apuntolapospo.

Para que la estereoscopia llegue a consolidarse al 100% los expertos auguran que aún han de pasar entre 20 y 25 años de convivencia con el cine tradicional. Y esa cohabitación no se restringirá sólo al cine: también se dará en el móvil, los videojuegos, el ordenador y la televisión. De hecho, ya existen pantallas de televisión que proyectan imágenes en tres dimensiones sin necesidad de utilizar gafas, aunque todavía proporcionan muy pocos ángulos de visión. También hay películas ya en DVD en 3D, que van con gafas anaglíficas, pero la verdad es que resulta poco confortable. Se prevé que durante los primeros meses del 2010 desembarquen las primeras pantallas de tres dimensiones en el hogar, las primeras películas Blu-ray 3D y las pantallas de plasma y de LCD en 3D a 240hz, con gafas polarizadas activas. El avance de la tecnología permitirá recuperar en casa una experiencia cinematográfica similar a la que se vive en las salas de cine, nada que ver con otros sistemas, como por ejemplo el home cinema actual.

En Japón y Estados Unidos, ya hay varias cadenas de televisión que emiten imagen real estereoscópica. Televisió de Catalunya, pionera en España y Europa, ya ha anunciado que se subirá al carro, y Sky y Channel 4, dos canales muy potentes que marcan tendencias, pretenden desembarcar este año en Europa ofreciendo una programación tridimensional. Los videojuegos van a impulsar, en buena medida, la irrupción del 3D en el hogar. Este mismo año aparecerán unos cuantos títulos con imagen sintética estereoscópica. También la publicidad comienza a entrar, aunque de momento lo haga de puntillas. “Para las salas que exhiben películas en tres dimensiones es una oportunidad estupenda que los anunciantes quieran hacer estereoscopia. Los primeros spots que haya tendrán un mayor impacto”, afirma Aragonés. Y esto es sólo el comienzo. ■



ANTÀRTIDA PRODUCCIONS

**‘Segundo origen’**  
Antàrtida produce la película *Segundo origen*, que Bigas Luna empezará a rodar en 3D este año. Está basada en la novela *Mecanoscrit del segon origen*, de Manuel de Pedrolo. “Cuando estuvimos estudiando qué *pospo* hacer, hablamos con José María Aragonés, de Apuntolapospo, que nos sugirió la estereoscopia. Nos comentó que podría enriquecer la película y que ayudaría a que la

gente entrara en la historia. Y nos dimos cuenta de que realmente era así”, recuerda Carles Porta, a lo que su socio, Óscar Rodríguez, añade: “Vimos que el mercado estaba pidiendo 3D. Así que reconstruimos nuestro proyecto para adaptarnos a este formato; incluso reformateamos el guión”.

Bigas Luna ya quería rodar *Angoixa* (1987) en 3D, por lo que cuando desde Antàrtida le plantearon la posibilidad

de que *Segundo origen* fuera en 3D, aceptó encantado. “Es un proceso de aprendizaje. Requiere una mayor exigencia al director, que no puede improvisar tanto, y tiene que tenerlo todo muy bien planificado, decidir qué tiros de cámara son mejores para sacar provecho de la estereoscopia. Pero es sumamente enriquecedor y el resultado es sabrosísimo”, apunta Porta. Prevé estrenar la película en el 2011.



AP/20th CENTURY FOX

**‘Avatar’**  
*Avatar* ha dado un buen impulso al cine estereoscópico. James Cameron, el director de *Titanic*, se pasó 10 años desarrollando y perfeccionando una nueva tecnología 3D. Ha creado una especie de artilugios con dos cámaras, alineadas ópticamente, montados sobre cuatro grúas. Las

cámaras estaban conectadas por delgados cables de fibra óptica. Por lo que la grabación se puede hacer por control remoto y la cámara permite contemplar lo que se está grabando en 3D real. No es la única tecnología en la que *Avatar* es pionera. También en *Emotion capture*, una técnica que utiliza

microcámaras colocadas en las cabezas de los actores para replicar sus expresiones y hacer que los personajes generados por ordenador (sintéticos) sean más reales. Esta película es en parte la responsable de que muchos exhibidores aceleraran la inversión y la migración hacia el cine digital.