

Efectos Especiales

Viernes 07 de Junio de 2024

Sergio Rincón, colombiano que triunfa en Hollywood en películas como “Oppenheimer”

El animador colombiano Sergio Rincón habló sobre su éxito en Hollywood, destacando sus desafíos iniciales, la perseverancia y cómo su experiencia en Colombia influyó en su colaboración con estudios prestigiosos en proyectos destacados.

Pag. 2

Historia de los efectos especiales: Línea de tiempo

Los efectos especiales en el cine y la televisión han evolucionado desde los primeros experimentos con técnicas de stop-motion y efectos ópticos en el cine mudo, hasta las complejas tecnologías digitales de hoy en día, permitiendo a los cineastas crear mundos imaginarios y escenas imposibles.

Pag. 6 - 7

Las películas más influyentes por sus efectos especiales

La innovación visual llegó al cine con una serie de títulos que empujaron las fronteras de la imaginación de Hollywood. El top de películas líderes en efectos especiales cuenta con títulos como “El amanecer del planeta de los simios” ó “El señor de los anillos”.

Pag. 8

El desarrollo de la industria cinematográfica nacional

Desde 2019, Stargate Studios, una reconocida empresa de posproducción estadounidense, ha apostado por la producción audiovisual en Colombia en colaboración con Casa Matriz. Este movimiento ha impulsado la industria local, que ha crecido

significativamente, con una inversión de 5,7 millones de dólares en 2019 y generando más de millón y medio de empleos. Además, el número de estrenos de películas en Colombia ha aumentado de 13 en 2011 a 57 en 2022. Stargate Studios también se dedica a formar jóvenes talentos

locales en efectos visuales, con programas de capacitación que buscan suplir la demanda creciente de artistas visuales en la industria. La empresa ha invertido 170 millones de pesos en 2023 para capacitar a 10 jóvenes en postproducción de efectos visuales.

Sergio Rincón

Colombiano que triunfa en Hollywood en películas como 'Oppenheimer'

Sergio Rincón, de 34 años, llegó a Estados Unidos con la premisa de cumplir el sueño que tenía desde los 15 años. Convertirse en animador 3D de la mayor industria de cine del planeta: Hollywood.

Todo comenzó en el Servicio Nacional de Aprendizaje de Colombia (Sena), que fue la puerta de entrada a todo este proceso que lo llevó a convertirse en animador 3D de la industria de entretenimiento, allí se graduó en animación y dio el salto a ciudades como San Francisco y Los Ángeles, donde empezó a explorar y trabajar en pequeñas producciones.

"Siempre tuve el sueño de trabajar en películas desde hace mucho tiempo, lo veía un poco difícil, un poco lejano estando desde mi ciudad natal Bucaramanga, entonces por eso traté de empezar aprendiendo las bases de toda la parte gráfica de diseño y decidí ingresar al Sena, porque me enteré del programa de animación 3D que manejaban", relató.

"Después de finalizarlo, conocí del programa de becas de Colfuturo y salí beneficiario de la beca y pude viajar a San Francisco, Estados Unidos, a estudiar una maestría en Animación

y Efectos Especiales en la Universidad Academia de Arte que es una de las mejores del mundo en este campo", añadió Rincón en entrevista con la Voz de América.

"Fue un poco difícil en ese momento conseguir trabajo; tuve que aplicar a muchísimos lugares, tuve que aplicar a más de 100 estudios", dijo y recordó cómo fueron esas primeras experiencias que después le sirvieron para llegar a ser parte de grandes estudios cinematográficos como Marvel.

"Después puede lograr mi primera oportunidad ya como tal en una gran película con un estudio que se llama 'The Third Floor' que está ubicado en Los Ángeles".

"Doctor Strange", "Wakanda Forever", "I Am Groot" y "Hawkeye" hacen parte de la lista de producciones en las que este joven colombiano ha explotado su talento.

Pero fue precisamente su gran talento para sacar los mejores efectos visuales de estas producciones lo que lo llevaron a integrar el equipo de animación de una de las películas más exitosas en la taquilla de Christopher Nolan, "Oppenheimer".



"Trabajé en 15 tomas de la película. Para mí fue un proyecto muy especial porque soy fan de Christopher Nolan desde hace muchísimo tiempo, entonces para mí trabajar en una película de este gran director era algo muy especial", explicó.

"Nuestro trabajo consistió en jugar a combinar estos elementos para generar cada uno de los shots de la película, especialmente los que estaban relacionados con las visiones que el protagonista Julius Robert Oppenheimer tiene sobre el mundo cuántico y todo ese tipo de teorías que él tiene en su cabeza", cuenta en conversación con la VOA.

Recuerda además que el sueño de ver su nombre en los créditos de grandes producciones de Hollywood estuvo a punto de verse truncado por la pandemia del COVID-19, porque los estudios se vieron obligados a reducir su personal, pero su deseo y voluntad de verse participando en la animación de estas películas lo llevaron a no tomar la decisión final de regresar a Colombia.

"Por momentos se me pasaba por la cabeza que ahí había quedado

el sueño, pensaba en regresar a Colombia, pero, por otro lado, pensaba que no me podía devolver hasta que mi nombre no estuviera al menos en el crédito de una película, me decía a sí mismo que tenía que hacer ese esfuerzo y esperar, fue un período complicado, pero lo importante fue que se pudo obtener el primero y ahí vinieron otros más", relató.

Con estos grandes pasos que ha dado en su carrera, Rincón dice que quiere seguir haciendo parte del mundo de Hollywood y contribuir en grandes trabajos como el de "Oppenheimer".

"Lo importante es seguir dando pequeños pasos, estos pequeños pasos te van dando confianza para dar el siguiente y también te hacen sentir que puedes dar más, entonces ha sido un recorrido largo, siento que vamos por buen camino", concluyó.



Oppenheimer

Estos efectos especiales requerirían una combinación de técnicas prácticas y efectos visuales computarizados para lograr un aspecto realista y conmovedor.

Wakanda

La realización de efectos especiales en las películas de Wakanda implica diseño conceptual, efectos visuales, maquetas y diseño de vestuario

Doctor Strange

Los efectos especiales en "Doctor Strange" crearon paisajes surrealistas y hechizos impactantes usando animación por computadora y técnicas de composición de imágenes. Esto dio vida a las dimensiones alternativas y las secuencias de acción de la película de manera única y cautivadora.

I Am Groot

Los efectos especiales de "I Am Groot" combinan tecnología CGI y captura de movimiento, con el actor interpretando los movimientos y expresiones del personaje. Inspirado en los cómics, Groot cobra vida en la pantalla grande con un diseño adaptado y lleno de personalidad.



“Tuve que aplicar a muchísimos lugares, tuve que aplicar a mas de 100 estudios”

El creador de efectos especiales de *Matrix* quiere transformar el metaverso

John Gaeta dejó su huella en la historia de la cultura pop. Como supervisor de efectos visuales de "Matrix", fue quien aportó a la película el efecto de tiempo de toro (en el que el personaje se "congela" y la cámara parece hacer un giro de 360 grados a su alrededor), entre otros innovadores recursos visuales. Hoy, sin embargo, su atención se centra en el metaverso, y su intención es causar un impacto aún más grande en la industria.

Gaeta comenzó a hacer la transición de la industria del cine a la de la tecnología entre 2008 y 2009. Al igual que muchos pioneros en el campo de los efectos visuales que pasaron a trabajar en el desarrollo de juegos y acabaron entrando en el ecosistema de Silicon Valley, disfrutaba tratando con tecnologías emergentes.

A principios de año, decidió unirse a Inworld AI y asumió el papel de director creativo, con la misión de ayudar a la empresa a alcanzar su objetivo de llevar la inteligencia artificial a los mundos virtuales.

Fundada en julio de 2021, Inworld AI pretende transformar personajes estáticos en figuras más dinámicas. Así, por ejemplo, cuando alguien interactúa con un personaje en un juego, no se limita a repetir dos o tres frases. Utilizando la IA, cada figura de este tipo tendría una personalidad, con sus propios pensamientos, recuerdos y comportamientos.

"No es una prueba de Turing,

es una prueba de carácter. ¿Puede sorprenderme? ¿Puede indicarme un camino que lleve al fondo de esa experiencia? En un mundo lleno de historias, lo mejor es encontrar a alguien lo suficientemente interesante

película o leyeron en un libro. Pero en mi opinión, es la conexión entre todas las cosas digitales capaces de encontrarse", cree.

Además, según él, la realidad virtual y la realidad mixta se



como para mantener tu atención, durante todo el tiempo que quieras, y poder volver cuando quieras", explica el supervisor, John Gaeta.

Por ahora, por supuesto, este tipo de interacción es más probable que ocurra en el mundo del juego. Pero para Gaeta, el potencial es enorme a medida que el metaverso va tomando forma.

"Nadie puede predecir, de entrada, cómo utilizará la gente los nuevos formatos. Algunos asumen que el metaverso es algo que vieron en una

convertirán en una sola, lo que abre una gran oportunidad para crear una plataforma descentralizada donde los creativos puedan desarrollar su talento. De hecho, los creativos tendrán grandes oportunidades de producir algo valioso o que guste al público. En una situación ideal, podrían monetizar sus creaciones sin depender de la intermediación de una gran empresa o institución financiera, como es el modelo actual para muchos creadores de la industria del cine y los juegos.

"Creo que estamos viviendo una época con un alto potencial de disrupción, en la que algunas empresas -y tecnologías- están potenciando a las personas para que creen y prosperen gracias a su trabajo. Creo que con los personajes y los avatares es más o menos lo mismo. Son identidades, son personas. Y pueden llegar a ser muy atractivos y populares, del mismo modo que los artistas y las celebridades en el mundo real", añadió después.

Pero muchas de estas posibilidades son cosas del futuro. Por ahora, según Gaeta, el metaverso no se parece todavía a lo que muchos esperan que sea. Y eso, en cierto modo, es lo que lo hace tan emocionante.

"Hay muchas iniciativas experimentales, pero nada grande. Estamos aprendiendo. Ahora es el momento para los que están en la vanguardia, los primeros en adoptar y los pioneros que quieren entender cómo funciona la cosa. La pregunta es: ¿qué esperas de un mundo o destino virtual?"

Los lugares deben ser vibrantes y estar llenos de vida. Eso es lo que intenta hacer Gaeta en Inworld.



Efectos especiales "made in" Colombia

Andrés Valencia, CEO de Stargate Studios Colombia, habló sobre la industria del VFX (efectos visuales) y de la película "Donde tú quieras", que se estrena este año en salas de cine y que cuenta con una posproducción de efectos visuales hecha en su totalidad por talento colombiano.

Desde el año 2019, el estudio de posproducción estadounidense Stargate Studios apostó por el territorio colombiano, al que llegó gracias a una unión con la firma nacional Casa Matriz. En aquel entonces, Stargate Studios era reconocida a nivel mundial por haber participado en las producciones de series como CSI, Grey's Anatomy o The Walking Dead con efectos audiovisuales, una parte de esta industria en la que las productoras colombianas no se habían incorporado de lleno.

Una de las pocas empresas nacionales que se dedicaban a los efectos especiales era Valencia Producciones, liderado por Andrés

Valencia, quien se encargó de negociar con Sam Nicholson, líder de la empresa americana para formar traer a Stargate Studios hasta territorio colombiano.

Desde entonces la industria se ha mantenido en crecimiento, según cifras aportadas por parte de la propia productora, el rubro audiovisual ha invertido 5,7 millones de dólares en 2019, impulsando más de millón y medio de empleos en la región, lo que significó un boom importante para el territorio nacional, que pasó de estrenar 13 películas en 2011 a 57 en 2022, específicamente en el año 2022 con el estreno de 11 megaproducciones, lo que generó un rédito de 882.000 dólares para el país.

"Yo creo que estamos en un proceso de crecimiento muy vertiginoso, porque tenemos varios factores a favor, como todos los beneficios tributarios que se le están dando a las plataformas y a quienes quieren venir a producir acá. Eso representa plata y es un gancho, además, el cambio del dólar nos está favoreciendo en la industria porque cuando exportamos servicios nos pagan en dólares y además hemos podido subir tarifas. Gracias a la presencia Stargate Studios todos en el sector hemos podido subir precios", aseguró Valencia, quien es el CEO de Stargate Studios Colombia.

De la misma forma, esta empresa se ha encargado de fomentar la formación de talento a nivel nacional, para todos aquellos jóvenes interesados en formar parte de esta industria, una necesidad que buscarán suplir, ya que como mencionó Valencia: "El sector audiovisual en diez años va a necesitar más artistas visuales que directores, y nosotros estamos apuntando a capacitar más de 40 al año".

En Colombia son muchos los jóvenes entre 15 y 25 años que no

tienen los recursos para acceder a educación superior en una universidad, por lo que Stargate Studios busca generar estos espacios para que cada vez más jóvenes puedan ocupar distintos puestos hoy muy demandados, pues hay déficit de personal en esta industria.

Para capacitar más jóvenes, el sector audiovisual recurre, principalmente, a convocatorias informales en redes sociales, que tienen bastante uso entre una juventud sedienta por aprender y generar conocimiento alrededor de este tema, ante la cual Valencia no dudó en dejar un mensaje: "Aprovechen, estudien mucho, vean mucho cine, vean mucha televisión dense cuenta porque la parte más difícil de lograr es esa estética y la conceptualización. No se queden solo en aprender a manejar un software o algo, sino en tener estética y ese es el concepto que se necesita para meternos en las grandes ligas"

¿Efectos especiales o efectos visuales?

El eterno debate en la industria cinematográfica

Existe el infinito debate de cuál es la mejor manera de producir efectos en películas. Los efectos, independientemente de si son especiales o visuales, solo se utilizan para crear una ilusión. De hecho, gracias a los efectos, el cine es capaz de trasladarnos a lugares inimaginables y es allí donde reside la magia del séptimo arte.

Los efectos especiales se realizan de una manera física y tangible para crear una condición en el presente que no ocurriría de forma natural. Como por ejemplo, prótesis que se adhieren al actor, heridas de bala falsas con el correspondiente estallido de sangre, explosiones de coches realizados con latas de gasolina, etc. Son efectos que se están produciendo in situ en un set de rodaje. Pueden ser ópticos (cambios de lente de cámara, tipos de iluminación, movimientos de cámara...) o mecánicos (explosivos, maquetas, prótesis...) y se aplican siempre en el plató durante la producción.

Por otro lado, los efectos visuales son los que se agregan posteriormente a la grabación gracias al poder de un ordenador en el proceso de la postproducción. Con el croma por ejemplo, podemos hacer aparecer todo tipo de objetos digitales en una escena, creando la ilusión de que el protagonista interactúa con elementos que sólo la imaginación del artista pone límites.

Hoy en día, los efectos visuales son más económicos que los efectos especiales. Esta es la razón por la que cada vez vemos más explosiones, salpicaduras de sangre o resplandores de luz realizadas a través de VFX. En la grabación de películas es necesario una persona controlando y supervisando las escenas. La figura del supervisor existe para facilitar la vida a los artistas que deberán integrar los efectos correctamente y de forma verosímil más adelante en el proceso de postproducción. El supervisor está constantemente involucrado en la producción y las decisiones creativas siempre se toman en colaboración y según las instrucciones del director.

Todo empezó con efectos especiales, con simples cortes y superposiciones hasta evolucionar a efectos más complejos con el uso de retroproyecciones, miniaturas, pantallas pintadas o cables para hacer desaparecer, volar o incluso decapitar

a sus personajes. Con la llegada de la era digital, los efectos visuales entraron en escena ganando la partida a los efectos especiales. El aumento de efectos computarizados y la evolución de la tecnología para VFX literalmente han hecho sobreexplotar el uso de efectos visuales en el cine, hasta tal punto que encontramos ejemplos donde todo, absolutamente todo, está generado por ordenador, llevando a muchas películas a un uso casi indiscriminado y saturado.

Personalmente considero Jurassic Park como el ejemplo perfecto del uso de ambas técnicas. Consiguió un uso genuino e innovador estableciendo el estándar en la industria. Todavía en la actualidad sigue siendo uno de los efectos visuales más influyentes de la historia. La clave está en la combinación perfecta entre VFX y SFX, que después de casi tres décadas de su estreno, aún seguimos encontrando escenas creíbles y fascinantes.

Más allá de cómo se realizan las películas o que herramientas se utilizan en la producción, lo valioso es que sean capaces de transmitir emociones. Los efectos especiales o visuales simplemente tienen que ser hilos conductores para anunciar mensajes y nunca deben supeditar una idea. ayudnr a comunicar un sentimiento para comprender situaciones o simplemente ser instrumentos de inspiración para abrir el cajón de nuestra imaginación.



Historia de los Efectos Especiales

Georges Mellies- El viaje a la luna

Padre de los efectos especiales. Creo un sinfín de técnicas precursoras de lo que hoy son los efectos especiales. Con su film Viaje a la Luna pensaron que hizo magia.

1902

Stanley Kubrick - Odisea en el espacio

Esta recibió un Óscar, entre otros, a los mejores efectos especiales. El director había logrado, por ejemplo, crear la sensación de "no gravedad".

1968

1975

Steven Spielberg- Tiburon

Spielberg dirige "Tiburón", para lo cual construye un tiburón animatrónico funcional bajo el agua.

1999

Daniels - Everything, everywhere all at once

Presenta una amplia gama de efectos especiales que incluyen CGI (imágenes generadas por computadora).

2023

Alfonso Cuarón - Gravity

Combinación innovadora de CGI, técnicas de cinematografía para crear la sensación de espacio.

2013



El mago de Oz - Victor Fleming

En esta película de la MGM, se introdujo la pintura mate para crear escenarios inexistentes, integrándolos con cambios de color. Además, se utilizó gomaespuma o látex para caracterizar a los personajes, añadiendo narices, orejas y otras partes del cuerpo.

1907

El espacio

los mejores
nada, por
ad".



Merian C. Cooper - King Kong

Se utilizó la técnica de stop motion para animar al monstruo de dieciseis metros, King Kong.

1933

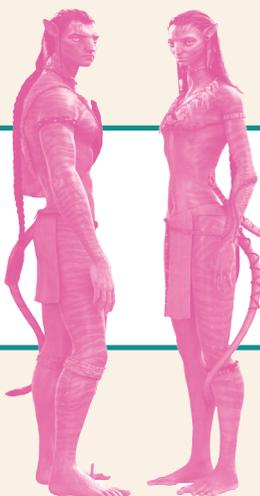


Las hermanas Wachowski - Matix

Introdujo el bullet time, donde la cámara rodea a los personajes en escenas de acción. Además, empleó composición digital y efectos de simulación de realidad

2001

efectos visuales y
la sensación de estar



James cameron - Avatar

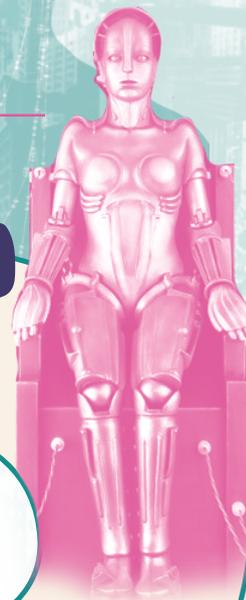
Utilizan tecnología revolucionaria de captura de movimiento para crear personajes CGI realistas y entornos virtuales expansivos.

2009

Metrópolis - Eugen Schiffan

Largometraje Metrópolis genero efectos especiales de miniaturas que permitieron a los directores recrear escenarios a escala en sus películas, como ciudades futuristas

1927



J.K. Rowling - Harry Potter

Combinación de efectos prácticos y digitales para dar vida a criaturas mágicas y hechizos. Utilizaron animatrónicos y maquillaje protésico para crear personajes como Dobby y los duendes de Gringotts



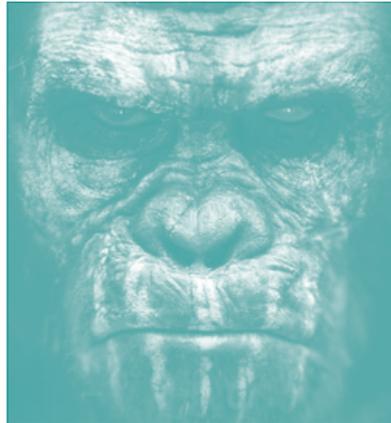
Las películas más influyentes por sus efectos especiales

La innovación visual llegó al cine con una serie de títulos que empujaron las fronteras de la imaginación de Hollywood.



Abyss (1989)

James Cameron podría insertar su filmografía completa en esta lista sin despeinarse. En esta película de finales de los 80 empezó su relación de amor incondicional con el CGI, y es que, ¿cómo iba a hacer un monstruo gigante marino con tentáculos si no? Sus siguientes producciones, entre ellas 'Terminator 2: El juicio final', tendrán grandes efectos gracias a los avances que Cameron consiguió con este filme.



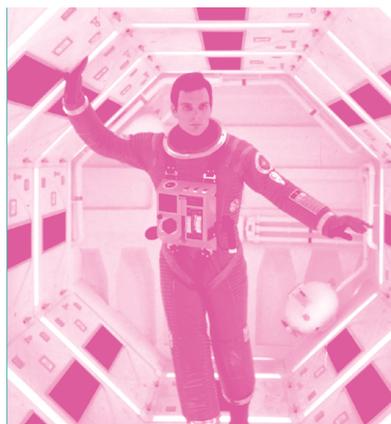
El amanecer del planeta de los simios (2014)

Fue Andy Serkis quien dio vida al revolucionariamente humano Gollum, y fue él también quien, en esta saga del alzamiento de los simios, insufló de vida a un animal a través de la captura de movimiento. Su personaje, César, hasta llegó a tener posibilidades de ser nominado a un Oscar, pese a no suceder al final.



Babe, el cerdito valiente (1995)

Las técnicas que se utilizaron para convertir a los protagonistas de esta historia en animales parlantes fueron muy innovadoras. Se utilizaron animales reales, y, en postproducción, se modificaron las comisuras de sus labios y bocas para imitar la forma de hablar de los humanos e insertar las voces de doblaje. Un proceso que volvería a repetirse en numerosas ocasiones después de aquel 1995.



2001, una odisea en el espacio (1968)

Al ver las imágenes de este clásico de Stanley Kubrick, no es difícil ver la influencia que tendría más tarde. Toda la secuencia de los planetas bailando al son de 'El Danubio Azul', la construcción faraónica de la nave circular en la que Dave realiza su 'footing' matutino y muchos otros detalles tecnológicos realizados por ordenador la convierten en una imprescindible en esta lista.



Ciudadano Kane (1940)

Aunque podría destacarse también el impecable trabajo de maquillaje, lo realmente revolucionario de esta ópera prima de Orson Welles son sus técnicas con la cámara. Sus innovadores movimientos de cámara y la composición de las escenas, sacando partido sin ayuda de la tecnología moderna de toda la amplitud de los planos, cambiaron el cine.



El laberinto del fauno (2006)

Los efectos especiales de esta obra maestra de Guillermo del Toro hablan por sí solos. Especialmente las construcciones de los dos personajes interpretados por Doug Jones (el fauno y el monstruo de los ojos en las manos) son de un prodigio técnico tremendo.



Avatar (2009)

No había duda alguna de que el Oscar a Mejores Efectos Visuales iba a ser, en su año, para ella. Una película que ha marcado toda una generación (digital), que inventó de la nada un mundo, Pandora, y a sus azulados habitantes. De nuevo, James Cameron empuja las fronteras de lo conocido en las técnicas visuales, y abre el camino para todas las espectaculares imágenes que vinieron en el cine posterior.



El secreto de la pirámide (1985)

Aunque aparentemente insignificante en cuanto a los efectos especiales, hay un momento de este filme de Barry Levinson que marcó un antes y un después: contiene el primer personaje de la historia del cine fabricado con CGI fotorealista. Hablamos del caballero medieval, cuya figura se añadió a la película a través de un láser en una operación liderada por John Lasseter.



La vida de Pi (2012)

Es con toda probabilidad una de las películas más espectaculares en el apartado visual. El nivel de detalle que Ang Lee impuso en esta producción, desde el realismo del pelo del tigre hasta los reflejos del cielo en el vasto océano, la convirtieron en un fenómeno difícil de discutir.

“La Sociedad De La Nieve”

Sorprende por sus efectos especiales “invisibles”

La producción de esta película, que llegó a Netflix, no quiso recrear sus escenas por computador.

La película dirigida por Juan Antonio ‘J.A.’ Bayona ha dado un nuevo paso en su aclamada trayectoria al ser incluida en la lista de películas que podrían representar a España en los premios Óscar. Además, está al alcance del público a través de la plataforma Netflix, lo que ha generado un renovado interés por esta obra cinematográfica.

Más allá de su conmovedora narrativa, basada en los hechos reales vividos por un grupo de sobrevivientes de un accidente aéreo, la película destaca por sus “efectos especiales invisibles”. Este enfoque distintivo la convierte en una rareza en la era actual del cine, donde los efectos especiales son predominantes y, a menudo, bastante visibles.

En una entrevista con los productores Laura Pedro y Félix Bergés, quienes colaboraron estrechamente con Bayona en esta producción, se revelaron detalles fascinantes sobre el rodaje. Desde el inicio, el equipo decidió evitar recrear escenarios mediante computación. Querían un rodaje tradicional, lo más auténtico posible, grabando en locaciones reales que reflejaran las condiciones extremas que enfrentaron los personajes. “Si los hechos ocurrieron en una fría montaña, los actores deberían grabar en una locación así”, explicaron.

El rodaje no se pudo llevar a cabo en el peligroso Valle de las Lágrimas, lugar donde se estrelló el vuelo 571 en 1972 con 40 pasajeros y 5 tripulantes, de los cuales sobrevivieron 16 personas. Sin embargo, recrear el escenario mediante efectos generados por computadora fue una opción descartada desde el principio. En lugar de eso, el equipo de producción viajó en 2020 al Valle de las Lágrimas para estudiar el terreno real. Con la ayuda de Google Earth, elaboraron una topografía precisa y tomaron innumerables fotografías que sirvieron como base para la recreación de los escenarios..

La locación elegida para la filmación fue Sierra Nevada, en Granada (España), en áreas situadas a 2.000 y 3.000 metros de altura. Fue en esta región española donde se rodaron escenas tan impactantes como un alud. “Había una capa de

nieve ficticia y otra de nieve real -explicó Félix Bergés-, así que los actores pasaron muchísimo frío. Jota (Bayona) quería que las reacciones fueran reales. Estuvieron seguros, claro, pero pasaron frío, eso está claro. Lo importante es que la experiencia fuera 100% real, tanto para ellos como para el espectador”.

La nieve falsa mencionada estaba compuesta de polímero y celulosa, distribuida en un área de unos 90 metros cuadrados. Este minucioso trabajo de producción garantizó que cada detalle fuera lo más auténtico posible, sumergiendo a los actores y al público en una experiencia verdaderamente inmersiva.

La película ha recibido numerosos elogios de la crítica y actualmente está nominada al Globo de Oro como mejor película de habla no inglesa, premio que se entregará el domingo 7 de enero. Este reconocimiento no solo subraya la calidad artística de la obra, sino también el ingenio y la dedicación del equipo detrás de esta gran producción.

El enfoque de Bayona también ha suscitado debates sobre la autenticidad en el cine moderno. En un momento donde las tecnologías avanzadas permiten crear cualquier escenario imaginado, la decisión de rodar en locaciones reales trae consigo una frescura y autenticidad que el público valora profundamente. Esta película no solo ha tocado los corazones de muchos, sino que también ha establecido un nuevo estándar en la industria sobre cómo los efectos especiales pueden usarse de manera sutil y efectiva para contar una historia realista y emotiva.

En resumen, la película de J.A. Bayona no solo es un testimonio de la resiliencia humana y una narrativa poderosa, sino también un ejemplo de cómo el cine puede volver a sus raíces más auténticas y realistas para contar una historia de manera más impactante y emotiva.



Así crearon los impresionantes efectos especiales de Avatar 2

Avatar: The Way of Water es la esperada segunda entrega del visionario director James Cameron, que expande el universo fantástico de Pandora. Conocida por su experiencia inmersiva, efectos especiales revolucionarios y un elevado presupuesto, esta película se destaca también por la compleja forma en que los actores encarnan a los personajes, llevando la tecnología de CGI y captura de movimiento a nuevos niveles.

La producción de Avatar: The Way of Water requirió un equipo de efectos visuales de primer nivel, enfrentándose a retos técnicos nunca antes vistos. Uno de los mayores desafíos fue la captura de rendimiento bajo el agua, un proceso que añade una capa de dificultad significativa tanto para animadores como para actores. Esta técnica, esencial para la ambientación acuática de la película, implica el uso de "The Volume", una avanzada tecnología de set que permite crear un mundo CGI de manera realista. Similar a las técnicas utilizadas en los videojuegos de alto presupuesto como "The Last of Us", "The Volume" ha llevado la captura

de movimiento a nuevas alturas, permitiendo una integración perfecta entre actores y efectos visuales.

Para transformarse en los icónicos humanoides azules, los actores vistieron trajes repletos de sensores que detectan cada movimiento. Además, una pequeña cámara dirigida al rostro capturaba las expresiones faciales, traduciéndolas digitalmente. Este proceso minucioso fue seguido por animadores e ilustradores, quienes detallaron cada movimiento y expresión para dar vida a los personajes de manera convincente. La decisión de James Cameron de ambientar gran parte de la película en un entorno acuático añadió otra capa de complejidad. El elenco y el equipo, incluidos los dobles de riesgo, tuvieron que someterse a un extenso entrenamiento en apnea, una disciplina que implica contener la respiración bajo el agua. Durante las filmaciones, era crucial que los actores no generaran burbujas, ya que estas podrían arruinar las escenas cuando se integraban con CGI.

La primera película de "Avatar" introdujo innovaciones significativas en el uso de la captura de rendimiento, gracias al trabajo del supervisor senior de efectos visuales Joe Letteri y el supervisor de efectos visuales Richard Baneham. Utilizaron un sistema revolucionario que permitía ver personajes y entornos CGI en tiempo real, como si se tratara de una película de acción real. En "Avatar: The Way of Water", este sistema se ha perfeccionado aún más, integrando la compleja tarea de crear agua digital en un entorno tridimensional de alto rango dinámico y alta velocidad de cuadros (48 fps). Esta tecnología ha sido utilizada en otras producciones de gran éxito, como la trilogía "El Hobbit" y "Alita: Ángel de batalla", demostrando su capacidad para evolucionar y adaptarse a las demandas de proyectos cinematográficos ambiciosos.

En resumen, "Avatar: The Way of Water" no solo promete ser una obra maestra visual, sino también una experiencia cinematográfica innovadora que empuja los límites de la tecnología y la narración. Con la visión de James Cameron y el esfuerzo colectivo de un equipo dedicado, esta película está destinada a dejar una huella imborrable en la historia de la industria cinematográfica.





La trilogía original de Star Wars

Un clásico gracias al ingenio de sus creadores

Espadas láser, naves que vuelan por el espacio, criaturas extrañas... Todos estos elementos aparecen en las tres primeras películas de la saga de La Guerra de las Galaxias, creadas entre los años 70 y 80 del siglo pasado. ¿Cómo consiguieron estos efectos en la era analógica?

Todos los efectos especiales de las primeras películas se lograron gracias a la creatividad y a la imaginación de los creadores, con métodos caseros, lentos pero efectivos. Incluso la mítica introducción de las películas, que muestra el texto amarillo desapareciendo en el espacio, fue rodada con un sistema rudimentario:

Cuarenta años después del estreno de la primera película, las maquetas, disfraces y mucho ingenio siguen transportando a los espectadores a una galaxia muy, muy lejana.

Maquetas y pinturas

Uno de los trucos más utilizados fueron las maquetas. Para gravar las escenas de naves volando por el espacio, utilizaban modelos que movían con hilos delante de un fondo liso. El mítico Halcón Milenario, la nave de Han Solo, no es una excepción.

También se utilizaban maquetas en las escenas con explosiones. Nuestros sentidos nos engañan y nos hacen creer que son naves o ciudades de tamaño real, pero para grabar una explosión solo se hacían estallar pequeñas réplicas.

Muchos de los paisajes de fondo también son falsos. En el Episodio VI: El Retorno del Jedi, un ejército de soldados imperiales espera la llegada del Emperador: parece que hubieran contratado centenares de figurantes, pero en realidad es tan solo un dibujo. **Creando movimiento a partir de fotos**

En las escenas con los tauntaun (criaturas que viven en la nieve y sirven de montura) y los vehículos AT-AT también se utilizaron maquetas y muñecos. Para recrear el movimiento de las patas se utilizó el método stop-motion, como en las películas de animación con plastilina.

Para gravar estas escenas, los muñecos se colocaban delante de un fondo fijo y se tomaban centenares de fotografías, cada una con la posición de las patas un poco cambiada.

Cuando las fotografías se pasan rápido, parece que los tauntaun y los AT-AT se muevan. El mayor inconveniente de este método es que es muy lento: para cada segundo de

vídeo se necesitan 24 fotografías y mínimo una hora de trabajo.

Unos extraterrestres muy humanos

Gracias a los avances tecnológicos, muchos de los personajes de Star Wars se crean hoy por ordenador. Pero detrás de muchas de las criaturas extrañas que aparecían en la trilogía original había actores disfrazados o marionetas, un recurso efectivo aunque muy incómodo para los actores.

Anthony Daniels, que interpretaba a C-3PO, casi no podía moverse dentro de su disfraz metálico. Los actores que hacían de ewoks y Peter Mayhew, que todavía interpreta a Chewbacca, debían soportar temperaturas altísimas dentro de sus trajes peludos.

El baboso Jabba the Hutt se creó con una marioneta gigante: dentro del cuerpo del extraterrestre había tres personas que se encargaban de manipular la cola, los brazos, la cabeza y la cara.

George Lucas llevó el tema de los disfraces tan lejos, que incluso llegó a disfrazar a un elefante para crear los banthas, una especie de mamut con cuernos de carnero.



