

Por Sergio Paz Murga



Neytiri, la aborigen na'vi es la protagonista de la historia junto a Jake, el avatar.

Película en 3D es la más taquillera de la historia

Avatar revoluciona la tecnología

El director canadiense James Cameron crea una nueva forma de ver cine que encandila a millones en el mundo.

→ Avatar, la nueva entrega cinematográfica del director canadiense James Cameron, es la película más vista de la historia. La que más dinero ha recaudado en solo seis semanas de exposición con

más de US\$ 1,900 millones alrededor del mundo, en un hecho sin precedentes.

Cosa curiosa, la película de ciencia ficción en 3D ha desbancado a Titanic que se mantuvo en el primer lugar por 12 años –US\$ 1,840 millones en recaudación general–, y cuyo creador fue también Cameron, quien ha reafirmado ser el director de cine más poderoso de la historia del entretenimiento, por encima de Steven Spielberg o George Lucas.

Claro, en Hollywood hay quienes dicen que ser el “más poderoso” del mundo no implica necesariamente ser el “más talentoso”, pero en el caso del director canadiense cada obra suya, cada proyecto en el que se embarca, supone un paso adelante en el desarrollo de la industria cinematográfica.

“ El éxito como cineasta se basa en cómo consigues que la fantasía que es el cine sea más real, visceral y reconocible por el público ”

Y eso es, en resumidas cuentas, la razón de su éxito. Es sabido que Cameron se preocupa por contar historias simples, ya sean de amor –Titanic–, acción –Mentiras verdaderas–, o ciencia ficción –Terminator– pero siempre con el objetivo de mostrar a la audiencia algo nunca antes visto.

“Quiero hacer del cine una experiencia única, que maraville al espectador desde el principio a fin. Ellos lo merecen y yo quiero dárselos”, dijo Cameron en una entrevista a la cadena británica BBC poco después de ganar el Oscar por Titanic.

Ese afán de satisfacción permanente lleva al maestro –aunque algunos todavía se nieguen a llamarlo así– a involucrarse



La acción se desarrolla en el Planeta Pandora.



FANTASÍA REAL

Quizá el aporte más importante de la película tenga que ver con el aspecto tecnológico empleada en su creación. Cameron demoró más de 10 años en hacer realidad al mundo de Pandora, pues quería esperar a que la tecnología facilitara las cosas y no las complicara.

“ Los estudios ven en la tecnología 3D la única solución para hacer frente al tema de la piratería, que mueve más de US\$ 10,000 millones al año ”



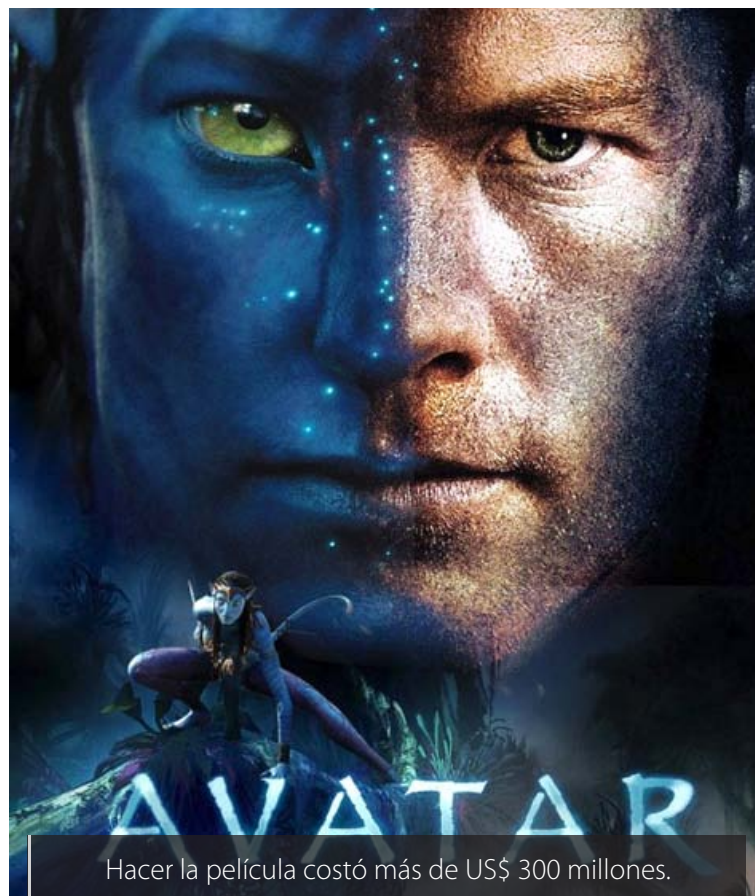
Cuenta la historia que cuando tenía 14 años, Cameron quedó fascinado al ver la película “2001, Odisea en el espacio” de Stanley Kubrick y se prometió hacer lo mismo; es decir, recrear historias tan maravillosas y futuristas, pero a la vez tan reales.

en cada mínimo detalle de la película que va a rodar, desde la selección de los actores, el guión –si es que no lo escribe él mismo– los escenarios, la tecnología de sus equipos, el vestuario, etc.

Para Cameron, la dirección de una película va más allá de la forma de contar una historia a través de indicaciones a los actores, como era la vieja escuela.

El busca controlarlo todo, ser un creador artístico totalizador, en una especie de David O'Selznick moderno, quien en 1939 fue el responsable del éxito de “Lo que el viento se llevó”.

Avatar, en ese sentido, es el mejor ejemplo de la madurez de ese pensamiento, lo que lo ha llevado a recibir elogios de una parte la crítica internacional que valora su aporte a la industria cinematográfica.



Hacer la película costó más de US\$ 300 millones.



Jake Sully controla con la mente a su cuerpo avatar.

El director canadiense asegura que supo que había llegado el momento de hacer realidad Avatar al ver personajes ficticios y digitales, pero que transmitían tan bien sentimientos humanos como Gollum o Davey Jones, en El Señor de los Anillos y Piratas del Caribe, respectivamente.

Fue tal el éxito y la credibilidad del personaje de Gollum, que incluso se habló de una posible nominación al Oscar como mejor actor de reparto, algo inédito, que al final no se dio por protestas de los actores de “carne y hueso”, y miembros de la Academia.

Para Avatar, Cameron contó con un presupuesto de US\$ 300 millones, el precio más alto jamás dado para filmar una

película en Hollywood. Sin embargo, fuentes de la FOX aseguran que creían en el proyecto aunque el aspecto técnico les daba dolores de cabeza.

El creador de Titanic contrató a un equipo de más de mil personas que se encargaron de los más mínimos detalles para crear un mundo de fantasía que luciera lo más real posible. Según gente allegada al equipo de producción, el temor más grande que existía era repetir el fiasco de la nueva saga de Star Wars.

Los episodios I, II y III de la Guerra de las Galaxias fueron muy criticados por la audiencia por abusar de los efectos especiales carentes en las primeras entregas a finales de la década de los setenta y principios de los ochenta.

Según medios especializados, Lucas perdió la brújula entre tantas computadoras lo que dio paso a unas películas que parecían más juegos de videos que universos creíbles. "La fuerza abandonó al director estadounidense", decía la prensa que, si bien reconoció el éxito comercial, hablaba de un fracaso creativo.

TRABAJO PIONERO

Aprendida la lección, Cameron decidió apostar por la tecnología 3D con el uso

de unas cámaras estereoscópicas que él mismo desarrolló y perfeccionó durante una década con Vince Pace.

Se trata de complicados artilugios con dos lentes paralelos, como si fueran un par de ojos, montados de dos en dos sobre cuatro grúas que se mueven sin producir un sonido. Cada par converge en un mismo punto desde direcciones opuestas, buscando una alineación óptica perfecta, que es la base de la filmación 3D.

Las cámaras al ser más livianas le dieron una libertad increíble al director que, según dijo, le permitió ver el resultado en tiempo real.

Avatar también es pionera en el uso de la tecnología e-motion capture, que utiliza mini cámaras colocadas en las cabezas de los actores para replicar sus expresiones y hacer que los personajes generados por ordenador parezcan aún más reales. Durante esas escenas los actores trabajan en un estudio vacío y los efectos especiales se agregan después.

"Lo que ha hecho James en el desarrollo del 3D no tiene precedentes, ha hecho historia", señaló Jim Gianopolus, uno de los tres presidentes ejecutivos de FOX.

"El 3D digital es un salto aún mayor que el que se dio cuando se pasó del cine mudo al hablado. Aquello fue una evolución del medio, mientras que la tecnología digital 3D supone una transformación del mismo", agregó.

Tanto sería el impacto de Avatar en la industria cinematográfica que ya se habla de una transformación al formato digital de todas las salas de cine en Estados Unidos, que costaría miles de millones de dólares.

Hasta ahora, solo existen en territorio norteamericano unas 4,500 pantallas en 3D. Una cifra nada despreciable, pero que sería insuficiente a mediano plazo y por la oferta que manejan los estudios, ávidos por captar más público en tiempos de crisis económica.

CONTRA LA PIRATERÍA

Otro factor importante es que los estudios ven en la tecnología 3D la única solución para hacer frente al tema de la piratería, que mueve más de US\$ 10,000 millones al año. Para las grandes pro-

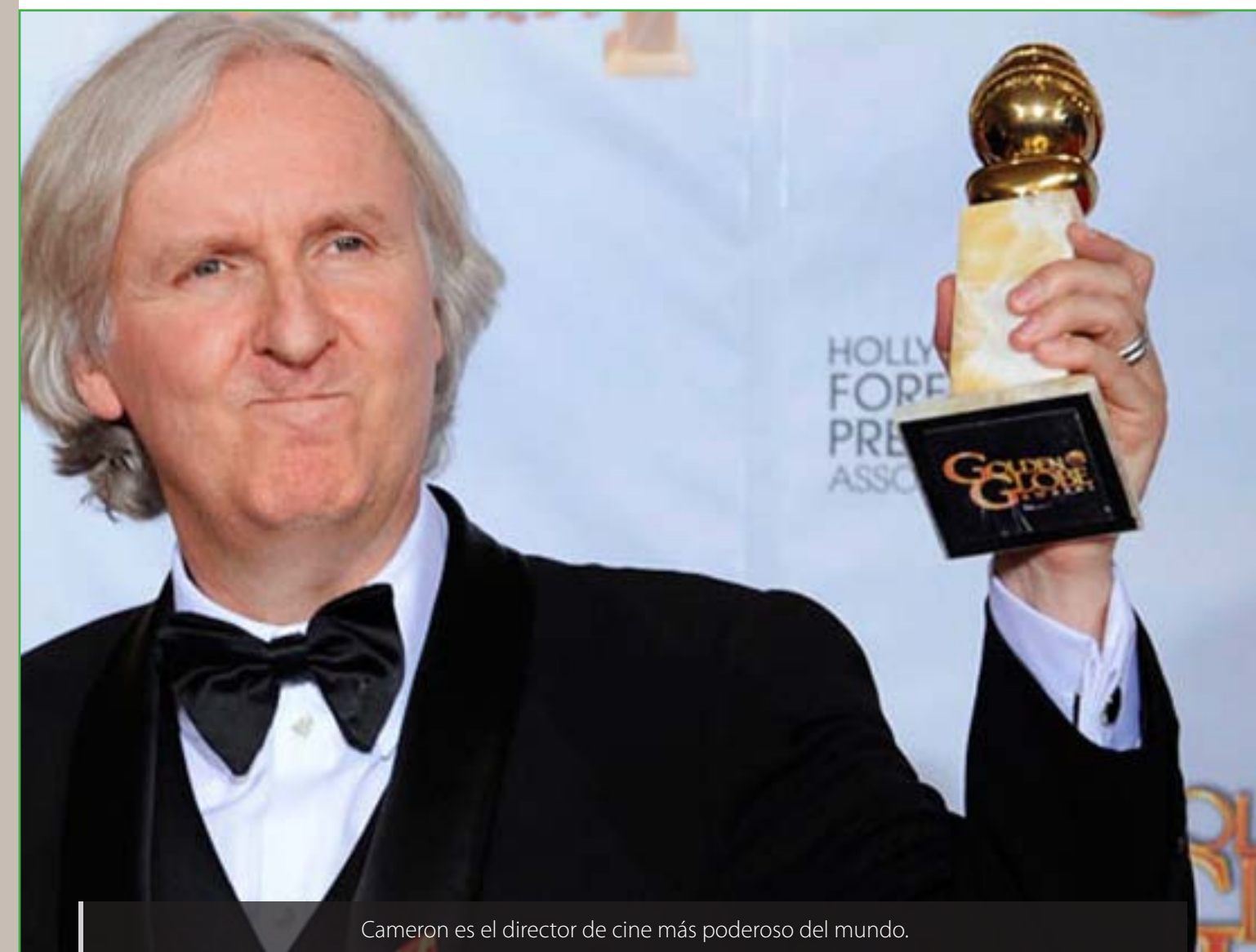


La película ha tenido ingresos por más de US\$ 1,800 millones.



Avatar se encamina a ser la favorita de los premios Oscar.





Cameron es el director de cine más poderoso del mundo.



ductoras, el público prefería pagar por un ticket si se les garantiza una experiencia novedosa en 3D, que no puedes obtener en una mala copia de una película que cuesta menos de un dólar.

Los piratas, incluso, tendrían las de perder pues esta tecnología estaría disponible en las casas dentro de 15 a 20 años, tiempo suficiente para fortalecer a la industria cinematográfica, que ya estaría trabajando en otras tecnologías para no perder la audiencia ganada.

De momento, Cameron ha dicho que todas sus futuras películas serán en 3D, pues "es un camino al que no hay vuelta atrás". Y con él lo han seguido otros

colegas como Steven Spielberg que ven un futuro impresionante para el cine y las comunicaciones del siglo XXI.

Avatar hace posible soñar con una nueva tecnología digital en 3D que –y en eso es lo que se trabaja– dejen de lado las gafas especiales. La pantalla estereoscópica podría aplicarse hasta en celulares, en donde se verían largometrajes con una calidad de imagen perfecta.

UN CINE CRÉIBLE

Pero, ¿qué hay de aquellos que critican el exceso de importancia que se le da a la imagen en las películas del siglo XXI?,

¿dónde está la labor primaria del director, quien es, a fin de cuentas, el narrador de una historia?, ¿pasarán a ser irrelevantes en el proceso de filmación?

Cameron tiene la convicción de que no será así. "El éxito como cineasta se basa en como consigues que la fantasía que es el cine sea más real, visceral y reconocible por el público. Todo el conjunto de personajes, diálogos, diseño de producción, fotografía y efectos especiales debe orientarse a producir la ilusión de que lo que estás viendo realmente está pasando", declara.

Para aquellos que han visto Avatar, Cameron ha cumplido su objetivo. Pando-

ra es real, su flora y fauna, creíbles; el drama ecológico de los avatares entendible y hasta el lenguaje utilizado –el Na'vi–, imitable.

Que tenga un final predecible –el bien triunfa sobre el mal–, como algunos han criticado, no importa. Ya ha quedado claro que Cameron no quiere compliarse la vida. Él ha demostrado que es un excelente narrador de cuentos y que tiene al 3D como su mejor aliado.

Un elemento que siempre ha estado ahí, que es parte de nuestra vida misma, pero que el director canadiense ha utilizado de una forma tan simple, pero genial, que merece aplaudirse. ■

EL ARGUMENTO DE AVATAR:

Avatar se sitúa en el año 2154 y narra la lucha de los Na'vi, un pueblo del planeta Pandora que se enfrenta a una agresiva colonización humana que ambiciona sus tierras, ricas en minerales.

Jacke Sully, quien es un ex marine que quedó postrado en silla de ruedas, es seleccionado para participar en un programa genético que crea avatares, híbridos de humanos y na'vis.

Sully, que controla con la mente su cuerpo avatar, tiene la misión de infiltrarse en el pueblo Na'vi para que dejen sus tierras a los colonizadores.

En Pandora, Jake conoce a Neytiri, una feroz joven na'vi que lo involucra en su aldea y de quien se enamora al punto de renunciar a su naturaleza humana y defender la tierra que antes buscaba destruir.