

Imagina'90: las realidades inexistentes

■ Montecarlo ha sido el escenario de la cita anual con las realidades que no existen. Nuevamente, en el festival Imagina'90 se ha podido ver lo último en imágenes sintetizadas con ayuda de ordenador

XAVIER BERENGUER

Desde el punto de vista de los efectos especiales, "Abismo", de James Cameron, se lleva el título de película del año 89. Esta película es un compendio de las últimas técnicas de efectos para el cine: maquetas en miniatura de naves submarinas, aliens de plexiglás con un esqueleto tejido con fibra óptica, planos sobrefilmados uno sobre otro varias veces... e imágenes creadas por ordenador, como el pseudópodo de agua, un alien pavoroso y simpático a la vez, imposible de crear como no sea en el vientre electrónico de un ordenador. Para parir esta criatura, en la productora Industrial Light and Magic, primero se diseñó el esqueleto del gusano, luego se describió su movimiento, después se le puso una textura de agua y sobre ella se calculó el reflejo del escenario real por el que el pseudópodo reptaba. Finalmente, se mezcló esta imagen sintética con la imagen real filmada por cámara.

Como aplicación de la imagen por ordenador al cine, la criatura de agua fue una de las estrellas premiadas en Imagina'90, un festival dedicado a las nuevas imágenes—efectos especiales e imágenes sintéticas—que se celebra todos los años en Montecarlo. Por su idea y su método de fabricación, el pseudópodo podría ser un símbolo del festival: evoca el potencial imaginativo abierto por el ordenador así como sus capacidades simuladoras, en teoría ilimitadas.

Imágenes abstractas

Además de fabricar monstruos, la imagen sintética sirve también para comunicar mensajes cuando el tiempo disponible para hacerlo es corto, de ahí su creciente aplicación en televisión. En este campo el ordenador permite hacer imágenes más abstractas, por ejemplo para encabezar programas de televisión, para apoyar una explicación o un documento, y para anunciar un producto. En Imagina'90 fue premiada la cabecera "The grand ouah ouah bleu", de Fantôme, más por francesa que por calidad y originalidad. Destacaron también las cabeceras para la televisión británica BBC, realizadas la mayoría con una mezcla de imagen sintética con imagen real, una mezcla cuya base tecnológica es también digital. En este apartado televisivo fue seleccionada la cabecera de "Estadio 2", realizada por Animática.

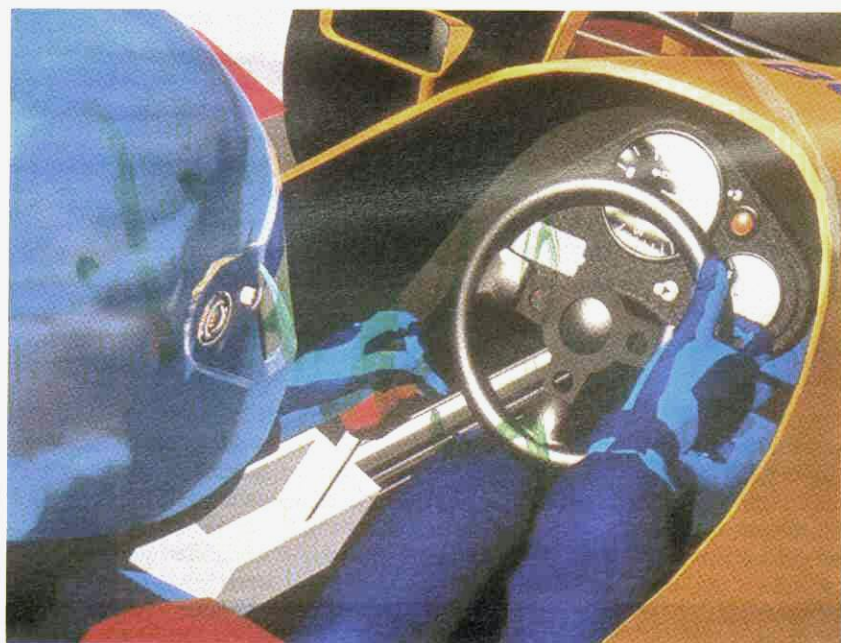
En publicidad el premio fue para

XAVIER BERENGUER,
director de Animática



LA AYUDA DEL ORDENADOR

Con la ayuda del ordenador gráfico podemos trasladar a la escala de visión de nuestros ojos cosas que no somos capaces de ver directamente, bien porque no se pueden ver o bien porque simplemente no existen en la realidad que nos rodea



FACTORY PROD. TFI



ANIMÁTICA

el anuncio "The wave", de Pacific Data Images, una pieza dedicada a transmitir la placidez de una emisora de FM con delfines y castillos en el aire. Otros "spots" premiados resultaron ser versiones mejoradas de éxitos anteriores ("Yoplait", de Digital Pictures, y "Smarties" de Spapper, con cucharas, tenedores y píldoras de chocolate en acción) lo que es un indicio de las relativamente escasas oportunidades dadas a la imagen sintética en el contexto típicamente realista de la publicidad. Hubo también en este apartado un

"spot" español seleccionado: "Vox", de Videocamino.

Otro tipo de producciones exhibidas en Imagina'90 tenían que ver con la investigación científica. En este caso no se crea visualmente un objeto inventado, con intención comercial o sin ella, sino la apariencia de un fenómeno completamente natural y real pero imposible de ver a simple vista. En Imagina'90, por ejemplo, se vieron diversos vuelos sobre territorios con imágenes elaboradas a partir de la información (datos numéricos, fundamental-

mente) enviada por satélites. El argumento se había estrenado ya en la anterior edición del festival con la animación "L.A. the movie", que es un vuelo sobre la ciudad de Los Ángeles. Este año se presentó "Mars, the movie", del Jet Propulsion Lab y la NASA, con las imágenes del acercamiento de la nave "Voyager" al planeta Marte. Esas imágenes nos permiten decir, ni más ni menos, que Marte se ve "así" de cerca. También se dio una mirada, desde el telescopio electrónico del satélite Landsat en este caso, a tierras me-

nos distantes en la producción "Catalunya, the movie", del Institut Cartogràfic de Catalunya y Animática, que puede verse en el Museu de la Ciència.

A la cita de Imagina'90 no podía faltar la última producción de John Lasseter, de Pixar, un histórico del "computer graphics" que usa el ordenador para contar historias, y que tiene en su haber el primer Oscar de cine de animación concedido a la animación por ordenador por el corto "Tin toy". "Knickknack", la última de Lasseter, es la historia de

un muñeco de nieve empeñado en salir de su encierro, un pisapapeles de cristal irrompible, para alcanzar la playa y las playeras soleadas. También se vio "Locomotion", de Pacific Data Images, en donde una locomotora y sus vagones tratan de sortear un puente a punto de derrumbarse, gesticulando como humanos. Este par de cómics por ordenador, inspirados en el dibujo animado tradicional, hicieron las delicias del público de Imagina'90, y se llevaron los premios de su categoría.

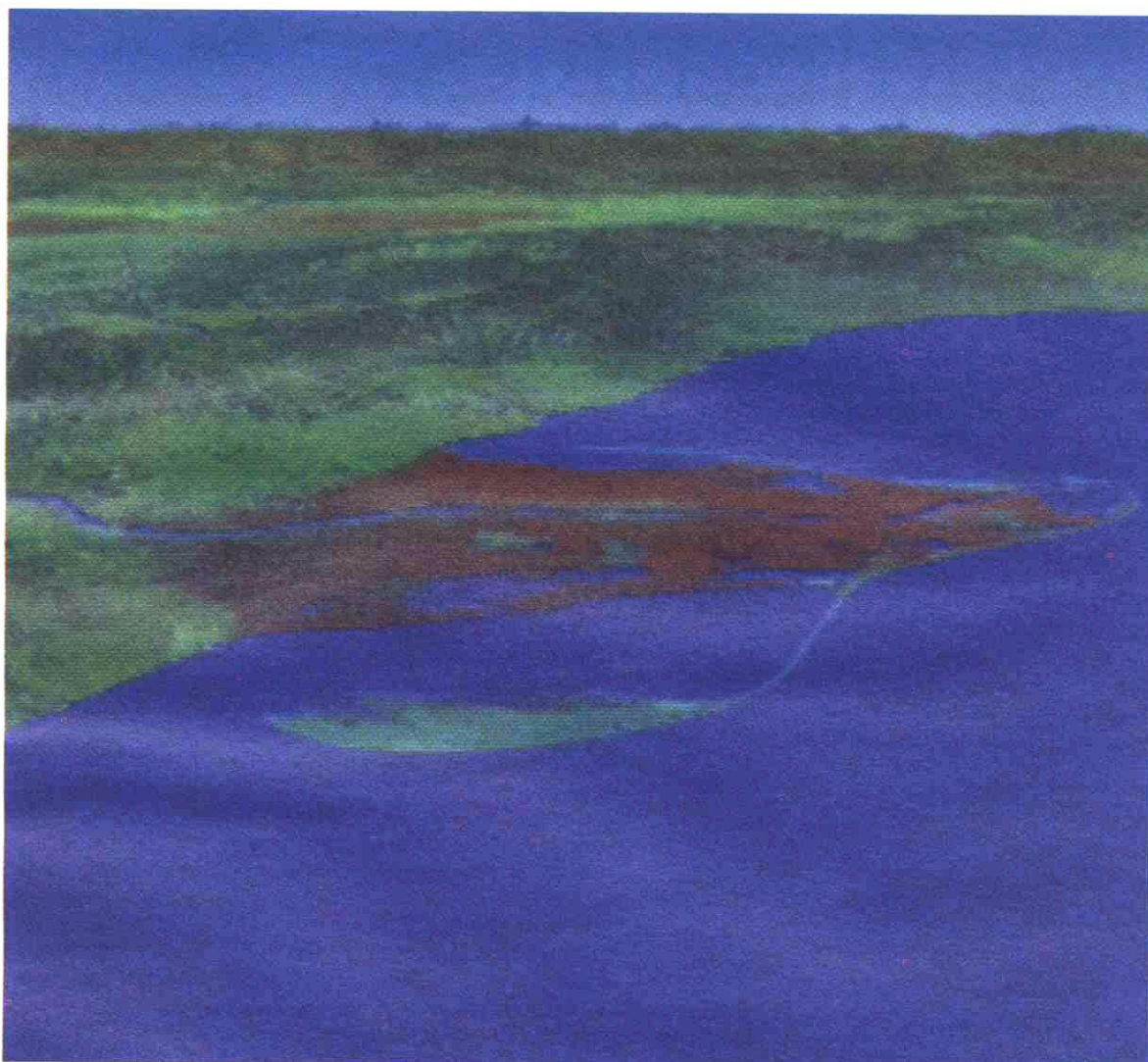
De la imagen al hipermedia

En Imagina'90 hubo también una muestra de imágenes sin ningún propósito comercial, ni simulador, ni narrador, sino libremente creadas. Entre las presentadas destacaron "Evolution of form", de William Latham (formas imposibles generadas unas a partir de otras); "Leonardo's deluge", de Mark Whitney y Karl Sims (el agua tempestuosa de los últimos cuadros de Leonardo que se mueve); "Ditty power", de la Universidad de Ohio (insinuaciones entre dos enchufes de un dormitorio al ritmo de los jadeos sexuales de una pareja); "Imagination", de la productora japonesa Links (imágenes espectaculares, recomendadas en versión estereoscópica para mayor efecto). El premio de la categoría se lo llevó "Eurhythmy", una animación simbólica con referencias místicas y religiosas, en la que se evoca la armonía entre el cuerpo y el alma. Desde el punto de vista técnico, el mérito de esta pieza reside en la originalidad de los programas de animación de unas aves, que representan el alma, y de tres figuras con aspecto entre animal y humano, que representan el cuerpo.

Una derivación de la imagen de síntesis que afectará a mucha gente serán las arquitecturas hipermedia, que son unos sistemas interactivos compactos y baratos que permiten la comunicación simultánea de textos, imágenes y sonidos. En Imagina'90 hubo ocasión de escuchar y ver a Eric Hoffert, de Apple Computer, que presentó unas experiencias hipermedia sobre un ordenador personal.

El videodisco regrabable es una de las claves de estos sistemas hipermedia, y sólo hay que esperar a que las multinacionales decidan su fabricación en masa. Seguramente pronto veremos sistemas de educación interactiva e individualizada que permitirán transmitir los conocimientos con varios medios a la

Premios con genuino sabor americano



INSTITUT CARTOGRÀFIC DE CATALUNYA/ANIMÀTICA

Simulación de "Catalunya, the movie", una de las tres animaciones españolas finalistas

Al concurso de los premios Imagina'90 se presentaron más de 400 producciones provenientes de 17 países. Francia presentó 112, EE.UU. 64, Reino Unido 51, España 26 y Alemania 20. De estas obras presentadas, un jurado se encargó de realizar una selección previa (selección por cierto muy discutible en algunos casos) de un centenar de ellas como candidatas a las premios, que fueron finalmente otorgados por votación pública. Pues bien, en esta lista de las mejores producciones, casi la mitad de las obras eran de EE.UU., unas 20 de Francia, otras 20 del Reino Unido y el resto de diversos países, entre ellos España con 3 piezas seleccionadas. Si en el palmarés de premios se asigna 3 puntos a un primer premio, 2 a un segundo y 1 a un tercero, EE.UU. acapara más puntos que el resto de países juntos.

Ante semejante superioridad, que es una superioridad habitual en todos los festivales de imágenes sintéticas y efectos especiales, los organizadores de Imagina'90, el Institut National de l'Audiovisuel, tendieron a apoyar todo lo que era, en primer lugar, francés, y en segundo, europeo, en un intento de dar ánimos a todos los profesionales que trabajan en es-

tos momentos en los diversos laboratorios y empresas europeos de este sector.

Así por ejemplo, el cortometraje francés "Paris 1789", de la firma Ex-Machina, fue puesto en una categoría que no le correspondía con el fin de que pudiera optar a premio, porque en la categoría que no le correspondía porque en la categoría adecuada el premio era claramente para americanos. Tampoco le hizo un gran favor a la producción europea lo ocurrido con "Eurhythmy". Esta animación se llevó, además del primer premio en su categoría, el premio a la mejor producción europea en general.

Los organizadores franceses la consideraron europea por el hecho de que sus dos autores, Michael Girard y Susan Armkraut, trabajan en la actualidad en Holanda. Sin embargo, la cinta de animación premiada había sido desarrollada durante los tres años de estudios de doctorado que ambos autores realizaron en la Universidad de Ohio. Así que en Imagina'90 también se vio algo inédito en una competición festivalera: unos premiados que piden excusas por recibir un premio.

vez, y al ritmo idóneo para cada estudiante.

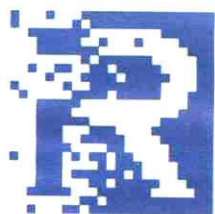
Se habló también de la "realidad virtual", que es un eslogan con el que se designa la creación de un ambiente ficticio con interactividad. El espectador va provisto de unos guantes y de unas gafas especiales sobre las que se proyecta una visión estereoscópica del ambiente, en el que puede intervenir "físicamente" moviendo de sitio los objetos que contiene, desplazándose en su interior... todo ello calculado por el ordenador de visualización con la calidad de imagen y velocidad de refresco adecuadas para hacer creíble la acción. En Imagina'90 se dieron algunas pistas de esta vía de investigación, aún en sus albores.

El ordenador gráfico traslada a la escala de visión de nuestros ojos cosas que no podemos ver directamente, bien porque ahí no tenemos capacidad, bien porque esas cosas simplemente no existen. Como gran simulador que es, en Imagina'90 nos hizo ver monstruos de agua, abstracciones animadas, castillos en el aire, viajes siderales, muñecos y enchufes acuciados por el deseo, esculturas de lógica absurda, trenes con miedo... Dice Milton Glaser que este ordenador "más que gráfico es pornográfico", porque no hay nada de lo que nos muestra que no sea simulado. La perspectiva de que, con ojos, oídos y tactos al acecho, nos haga sentir -por ahora sólo presentir- inmersos en una realidad inventada, induce a considerarlo de otras maneras, también interesantes. En este sentido, Philippe Quéau, responsable del programa de Imagina'90, dijo en Montecarlo que el ordenador nos hace ser como pequeños demiurgos. ●



TIMOTHY L. KAY/CALIFORNIA INSTITUT

"Herbert, el oso", un ejemplo



FUNDACIÓ
CATALANA
PER A LA
RECERCA

CRAY
RESEARCH S.A.E.

BEQUES - 90 Perfeccionament en la utilització de superordinadors

Beques per a professionals que hagin desenvolupat o vagin a desenvolupar projectes en els quals sigui necessària la utilització de superordinadors.

Centres
CRAY CENTER FOR INDUSTRY, SCIENCE & TECHNOLOGY.
MINNESOTA SUPERCOMPUTING INSTITUTE. Minnesota (USA)

Duració mínima 2 mesos

Presentació de sol·licituds fins el 16 d'Abril de 1990

Informació: Fundació Catalana per a la Recerca
Av. Diagonal, 449, 7è 08036 Barcelona Tel. (93) 321 75 04*