

J.J. Johnson

Temor y odio en 3D

Los experimentos y experiencias de un productor con una técnica nueva

Los primeros pasos en el uso de una nueva técnica en 3D puede ser excitante y al mismo tiempo extremadamente demandante y a veces el resultado final está lejos de ser satisfactorio. El productor canadiense J.J. Johnson comparte sus recientes propuestas y experimentos para introducir la 3D en los programas de alta calidad para niños.

Todas las primaveras, en mi ciudad natal de Elmira, se instalaba una feria itinerante en el terreno de una granja. No era la mejor experiencia en ferias ambulantes ni la más elaborada pero para el somnoliento pueblo de 7.500 habitantes era todo un acontecimiento y se la esperaba ansiosamente. Un año, cuando yo tenía 10 años, mi amigo Don Haney y yo advertimos que había un nuevo juego llamado Galvinator.

Desde afuera el Galvinator se veía como un plato volador, por dentro nos alineábamos a lo largo de una pared en paneles separados que se podían mover hacia arriba y hacia abajo. El Galvinator rotaba tan rápido que uno era presionado contra el panel y se elevaba. La fuerza de gravedad era tan fuerte en realidad que uno podía darse vuelta y ponerse cabeza abajo y aún así permanecer en el lugar. En esa noche particular, Donny no se sentía muy bien pero esto era algo nuevo y no pasaba a menudo en Elmira así que dimos nuestras entradas e ingresamos en la máquina. Todo comenzó bien, la rotación lenta se incrementó y mientras lo hacía podíamos sentir nuestras caras y cuerpos presionados cada vez más

profundamente dentro de los paneles acolchados. A medida que la rotación se intensificaba la gente empezaba a levantarse del piso. Cuando Donny y yo empezamos a levantarnos y un show con luz negra comenzó, noté que él se había puesto pálido. Me miró con esa mirada desesperada de “las cosas se están por poner mal” y a continuación vomitó. Ahora, devolver en público es ya bastante malo pero vomitar en el Galvinator es una pesadilla. La fuerza de gravedad que lo mantiene a uno en el lugar, también, de la misma manera, sostiene el vómito. Donny sintió pánico y comenzó a golpear en su panel, sacudiéndose para lanzar el vómito de su boca. Y tuvo éxito, su malestar se convirtió como The Blob, en una masa gelatinosa autoconsciente, que se desparramó en todas direcciones, al parecer con mente propia. Una joven y yo mismo éramos los vecinos más cercanos a Donny y por lo tanto sufrimos lo peor del vómito. Desgraciadamente, estábamos todavía adheridos a nuestros paneles y pudimos hacer poco, salvo dar vuelta nuestras caras antes que el inevitable ácido estomacal sucediera. ¿Saben Uds. que el vómito se ilumina con la luz negra? Bueno, sí, lo hace. Lo que sucedió en los siguientes 2 minutos sería recordado siempre en Elmira e hizo que Donny se ganara el sobrenombre de “Vominator”. Producir acción en vivo en 3 D por la primera vez es como subirse al Galvinator, es divertido, excitante al principio pero a veces el resultado realmente puede hacerte sentir mal. Así que es con algún temor que mis compañeros y yo, en Sinking Ship, hemos comenzado a experimentar con la producción de 3 D.

Experimento # 1

Comenzamos, como imagino lo hacen la mayoría de los productores, intentando un test de conversión de 2D a 3 D en una de nuestras series. Tomamos un clip corto de nuestro programa CG/ de acción en vivo, Dino Dan, levantamos el dinosaurio original generado en computadora, luego lo volvimos a presentar para una perspectiva ocular derecha y para una perspectiva para el ojo izquierdo, luego unimos las 2 imágenes para crear una secuencia 3 dimensional.

Luego reemplazamos la animación del fondo 2D y voilà: un Ticeratops en 3D rugiendo hacia la audiencia. Desgraciadamente el resultado se pareció más al de un 2D5 que a un verdadero 3D. Porque a pesar de que pudimos afectar nuestra animación, no pudimos dar una separación al fondo. Tampoco teníamos un monitor 3D en ese entonces (hace un año un televisor 3D estaba todavía a US\$12.000 en Canadá así que no pudimos realmente ver nuestra prueba hasta que presentamos el demo en la PRIX JEUNESSE INTERNATIONAL, del festival de 2010. La audiencia se entusiasmó bastante pero la experiencia nos dejó con unas pocas revelaciones clave:

1 Convertir un 2D a 3D en una serie de acción en vivo CG iba a ser prohibitivamente caro. No sólo íbamos a tener que volver a presentar la totalidad de nuestra animación sino que también tendríamos que encontrar una manera de cambiar el fondo de la acción en vivo. La solución parecía estar en la unidad del hardware del demo de JVC en NAB que podía hacer la conversión 3D rápidamente- el material del video en 2D va de un

lado, el del video 3D sale del otro – pero incluso estos sólo prometían algún tipo de separación de los elementos del marco. Los verdaderos 3D fillos (y ellos están allí fuera) le dirán que esto no es 3D real porque no hay separación entre absolutamente nada.

2. Nuestra serie no era enmarcada de manera segura para 3D. Cuando Sinking Ship comenzó en 2002, los productores canadienses recién empezaban a buscar películas en alta definición. Ansiosamente nos subimos a la corriente del 16 x 9 pero siempre fuimos conscientes de ser 4x3 seguros. Desgraciadamente, como quedó claro con nuestro demo del Triceratops, nuestros shows no eran 3D seguros. Nuestro dinosaurio avanza, se inclina y ruga. Pero cuando se inclina, sus cuernos se van de la parte superior del marco (ver III.1). Cuando se lo ve en un monitor 3D, la imagen parece discordante en un determinado momento en que se está mirando a un hermoso Triceratops en toda su gloria, en el momento siguiente parte del mismo desaparece “fuera” del televisor. Uno se queda buscando en el área por encima del televisor tratando de ver los cuernos que faltan.

3. Convertir un 2D en un 3D en una serie de acción en vivo CG iba a ser prohibitivamente caro. Blair, socio en Sinking Ship y nuestro financista, hizo muchos cálculos sobre otra presentación de nuestra animación y sobre la compra de una caja de conversión JVC y casi se desmaya. Pronto quedó evidente que la conversión de nuestra serie de acción en vivo a

3D estaba fuera de discusión... al menos en este momento.

Experimento #2

Recientemente comenzamos a trabajar con Sheryl Leach, creador de Barney, en una nueva serie mitológica que presenta como uno de sus personajes a Unicorn. Qué mejor manera de impresionar a una emisora potencial que mostrarles el Unicorn, digamos, en 3D. Esta vez, sin embargo, elegimos colocar al personaje dentro de un fondo completamente generado en computadora, lo que nuevamente significó presentar la misma animación dos



III. 1: Para la conversión de 2D a 3D los shows tienen que ser 3D seguros: el demo de Triceratops fracasó ya que los cuernos del dinosaurio sobresalían del borde superior del marco.

veces, una vez para el ojo izquierdo y otra para el derecho, luego se mezclan ambas imágenes una sobre la otra. El resultado fue ampliamente superior al de nuestro demo del dinosaurio. El Unicorn camina a través de un bosque fantasmal, las hojas flotan al caer de los árboles brillantes y hacia la audiencia, el personaje se detiene, se eleva en sus patas traseras y relincha. Mágico. También, y esta es la parte que a Matt, socio de Sinking Ship y autoproclamado obseso tecnológico, más le gusta: simplemente al quitar la animación del ojo izquierdo lo deja a uno con una perfecta, nueva y limpia versión 2D. Desgraciadamente este experimento no llegó

a ayudarnos con la mayor parte de la producción que Sinking Ship disfruta hacer, series de acción en vivo que presentan a niños reales.

Experimento #3

En el último fin de semana de noviembre decidimos jugar al todo por el todo y filmar un corto completamente estereoscópico en 3D, los 3Dfillos se regocijaron. Nos asociamos con TVO (TV de Ontario), una emisora pública que siempre está ansiosa de experimentar y actuar con la nueva tecnología y pusimos nuestras manos en una nueva cámara que salió recientemente al mercado y que no requería de un equipo grande de 3D ni los técnicos (caros) que lo acompañan. La cámara es la Panasonic 3D AGI que tiene dos lentes montadas una al lado de la otra, es liviana (alrededor del 1/10^a del peso de un equipo 3D y tiene una guía 3D incorporada (esto ahorra horas).

Realmente este nuevo modelo parecía perfectamente adecuado a nuestras necesidades particulares; una cámara 3D fuerte que podía seguir el ritmo de niños de 6 años, llenos de vida, fue relativamente económico (al por menor, alrededor de US\$25.000, un completo montaje de equipo 3D podría costar más de US\$120.000) y tampoco nos desaceleraría.

Si hay algo que aprendí al trabajar con niños es que su interés puede decaer muy rápido y que la primera toma a menudo es la mejor y más auténtica. De ninguna manera me puedo imaginar a un niño siendo lo suficientemente paciente como para esperar que nosotros pusiéramos un punto convergente. Lo que desgraciadamente es exacto lo que



© Sinking Ship Entertainment

III. 2: La producción de 3D es una nueva experiencia para el equipo de producción y para los actores jóvenes.



© Sinking Ship Entertainment

III. 3: Los actores jóvenes están impresionados por el resultado: intentan hacer estallar las burbujas del corto en 3D.

sucedió. La premisa básica del corto es, 2 niños que tratan de ganarle al otro en sus habilidades para hacer burbujas. El plano general se veía asombroso, teníamos a 2 niños en un sofá, un hermoso piano en el fondo, una gran separación entre los elementos y burbujas flotando hacia la cámara. Sin embargo, cuando nos movimos para los “close ups” (primeros planos), uno de los niños tenía el piano como fondo y el otro un conjunto de estantes de libros a lo lejos. Debido a esa diferencia tuvimos que establecer puntos convergentes separados para cada intérprete. Un punto conver-

gente es el punto en el cual cada cosa delante de él sale hacia el televidente. Piensen en el punto convergente como la pantalla del televisor y todo lo que está adelante del punto sobresale. Como tuvimos que establecer diferentes puntos para que la imagen se viera bien y para prevenir que el fondo tuviera imágenes difusas y reflejos (imágenes raras dobles aparecían en algunos de los elementos en el fondo) se veía algo lejos cuando cortamos entre los niños. Como si uno estuviera algo más cerca de nosotros que el otro. Finalmente, optamos por dar un toque a uno de los “close-ups” para levantar un rincón del

piano y así compartir un punto convergente en común.

En total nos movimos alrededor de la mitad de rápido de lo que lo hacíamos normalmente, tuvimos el doble de discusiones técnicas, logramos la mitad de la cobertura y vimos el doble de bostezos por parte de los intérpretes infantiles (ver III.2). También me fui de mi primer día con un horrible dolor de cabeza por ponerme y sacarme los anteojos para mirar buenas y malas tomas. Un 3D malo puede literalmente agotar a sus ojos. Pero el corto luce bien y cuando proyectamos en la pantalla una toma en el monitor 3D que habíamos instalado en la cocina para los niños participantes, ellos inmediatamente salieron y trataron de tocar las burbujas, riendo mientras trataban de mover el aire alrededor de ellas (ver III.3). No tengo dudas que con el tiempo y la práctica estaremos en condiciones de acelerar nuestro ritmo de filmación en 3D.

Como le gusta decir a mi socio Matt en Sinking Ship, “vemos en 3D, nuestra T.V. debería ser en 3D” y pienso que en gran parte tiene razón. Es impresionante lo diferente que es ver en 3D que en 2D.

Uno se siente inmerso, como si se estuviera dentro de la imagen. El favorito de todos nuestros tests de 3D fue mirar a los niños intentar hacer estallar las burbujas en nuestro corto; es como si la suspensión de su incredulidad se hubiera extendido a todo un nuevo nivel.

Una producción de 3D rápida y fácil todavía no está acá, la tecnología todavía es complicada y cara, pero sólo en el año pasado hemos visto adelantos increíbles. La 3D no es como el HD, es una nueva bolsa de trucos, pero también ofrece una manera completamente nueva de contar historias e interactuar con la audiencia. Así que continúen experimentando aún si a veces los hace sentir mal. ■

EL AUTOR

J.J Johnson es socio y fundador de Sinking Ship Entertainment, Canadá. Es el creador, productor, escritor y director de Dino Dan y de otros varios shows.

**TRADUCCIÓN**

María Elena Rey