

## CIENCIA HOY

## La carrera virtual

La UGR se alía con Kandor Graphics, Genoma Animation, Tecforma y Pastor Gil Arquitectos para enseñar en un curso cómo se crean los mundos digitales y cuál es su aplicación

MANUELA DE LA CORTE | ACTUALIZADO 23.12.2009 - 05:00

0 comentarios 0 votos

El mundo virtual conquista al real a un ritmo vertiginoso. Todo comenzó con *Fantasmagorie*, una cinta de dibujos animados de menos de dos minutos del francés Emile Cohl que supuso en 1908 el inicio de este género. Después vinieron Earl Hurd (que patentó en 1915 la técnica de dibujar sobre hojas transparentes), Raoul Barré (que mejoró a Hurd perforando los márgenes de las hojas para asegurar la estabilidad), los hermanos Fleisher (creadores de *Popeye*) y Walt Disney (con su *Blancanieves*, *Pinocho* y el ratón *Mickey*). De dibujitos a mano en simples hojas a personajes que parecen de carne y hueso, estamos ahora en pleno sprint con el mundo virtual.

¿Qué debe tener una película de animación para que funcione? "Lo principal siempre será la historia que quiera contar". Parece que por mucho 3D y mucho equipo que se tenga, sin un buen guión la cosa no funciona. No obstante, expertos de la Universidad de Granada se han aliado a profesionales de Kandor Graphics (*El lince perdido*), Genoma Animation (creadores de la serie para televisión *Suckers*), Tecforma y Pastor Gil Arquitectos para ofrecer un completo curso que enseña a crear mundos digitales aprovechando al máximo la creatividad. No está sólo dirigido al campo de la animación, en enorme auge en estos tiempos con películas como *Planet 51* o *Avatar*, sino al diseño de complejos modelos arquitectónicos, la reconstrucción del patrimonio cultural o la creación de personajes.

Coordinado por Pedro Cano (Dpto. de Lenguajes y Sistemas Informáticos), la finalidad era transmitir una serie de conocimientos para crear mundos virtuales: "una recreación, con ayuda de ordenadores, de entornos en los que el espectador que los visita puede interactuar de alguna forma". Estos mundos, que hoy ya casi conviven con el real, son tridimensionales y en la actualidad se pueden encontrar en cualquier ámbito: publicidad, televisión, cine, arquitectura, ingeniería, docencia, etcétera. Tanto es así, que antes de que Kandor se pusiera a trabajar como productora se hizo de un importante currículum con 'encargos' del FBI, la Nasa o John Malkovich.

### Fases de la creación

Hoy en día cualquiera puede disponer en casa del equipamiento necesario para hacer recreaciones virtuales y crear animaciones por ordenador ... "pero el límite no está tanto en las herramientas y en la tecnología sino en saber contar con ellas para expresar nuestras ideas", subraya Cano. En una serie de clases prácticas, los alumnos han contado con la sabiduría de gente de empresas como Kandor Moon, pero dice el coordinador del curso que, "como en todo proceso de creación, lo primero es pensar la historia, el concepto o el objeto sobre el que se va a trabajar para después comenzar el proceso de diseño, donde lo primero será documentarnos de la mejor forma posible de todo lo necesario para conocer lo que pretendemos modelar".

Como ejemplo de ese proceso de documentación se puede poner el dato de los globos que levantaban la casa de Carl en la famosa película de Pixar *Up*. El hecho de que los animadores se preocuparan por 'dibujar', según dicen, 10.297 globos respondía a la necesidad de que fuera creíble la extravagante idea de una vivienda voladora.

Ahí entran en juego conceptos como la creación de modelos tridimensionales y las técnicas utilizadas para reflejar con precisión y realismo características clave como volumen, textura o comportamiento ante la luz. "Para terminar, debemos 'vender' nuestro trabajo. Para ello es importante procesar las imágenes obtenidas con idea de mejorarlas para conseguir un acabado más llamativo".



Algunos de los personajes imaginados por Kandor Moon para *La dama y la muerte*; el primer producto audiovisual 3D estereoscópico que se realiza en España.



ANDALUCÍA DE MODA  
Todo sobre la VI edición del certamen



VENTANA POP  
Una visión de la música, por Blas Fernández.



UN BLOG DE TEBEOS



TOROS  
Guía de la temporada 2009 con todos los datos, imágenes y protagonistas



### BLOG

