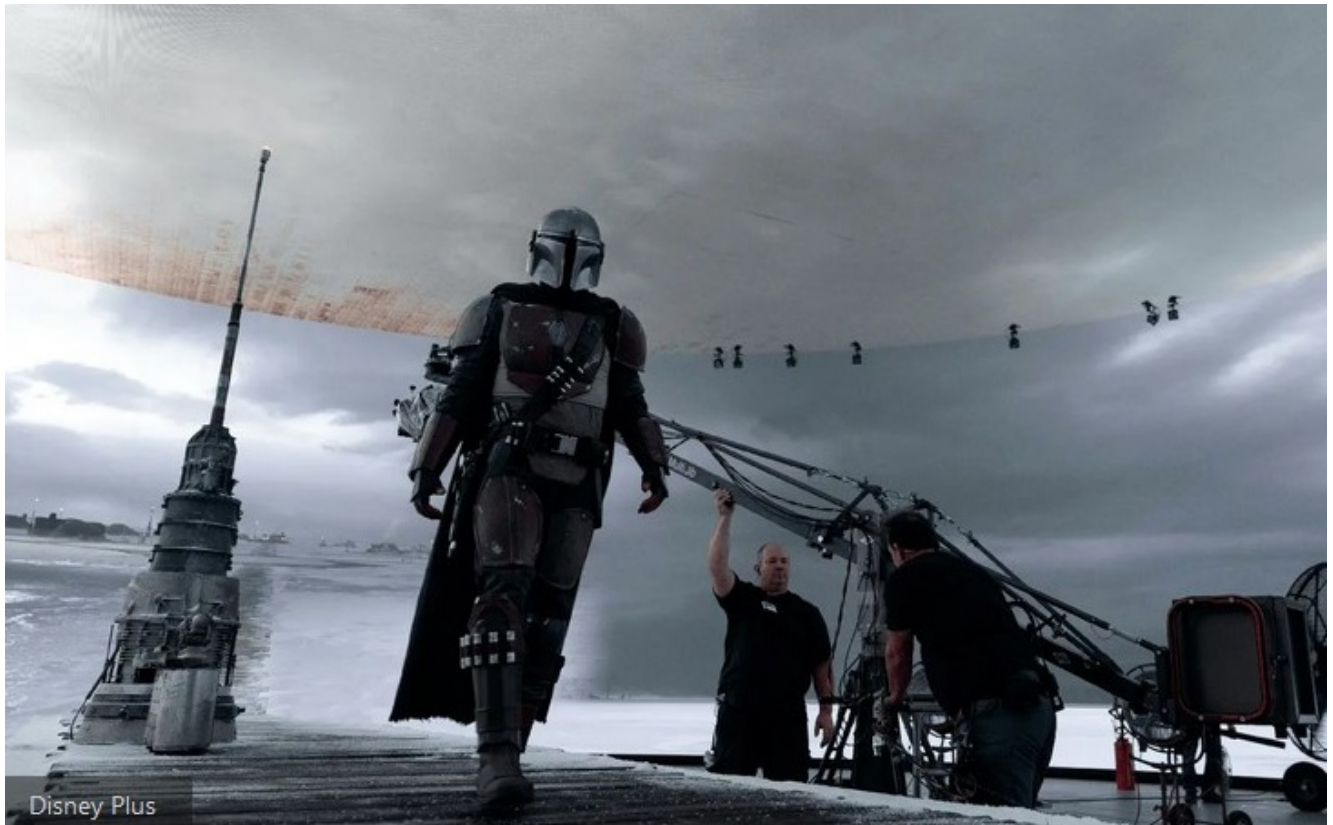


El garaje de George Lucas: la alucinante tecnología con la que ruedan 'The Mandalorian'



El equipo de The Mandalorian ha revolucionado la forma de rodar cine con unas innovaciones tecnológicas que tienen grandes ventajas.

El presupuesto para una gran producción de cine es exorbitado. La gran cantidad de profesionales que trabajan en ella, los medios técnicos, de diferentes clases según las etapas de su elaboración, y desplazar a no pocos miembros del equipo a posibles localizaciones de rodaje elevan mucho la factura final. Es bien sabido que George Lucas y compañía grabaron las escenas de Tatooine de Star Wars IV: Una nueva esperanza (1977) en Túnez. Pero para The Mandalorian (Jon Favreau, desde 2019), de Disney Plus, se usa una tecnología tan alucinante que la libra de los desplazamientos sin prescindir de los

paisajes exóticos de esa galaxia lejana. Y sin utilizar croma alguno.

El propio Favreau explica en el capítulo “Technology” (1x04) de la serie Galería Disney. Star Wars: The Mandalorian (desde 2020) cómo llegaron a configurarla: “Lo que empecé a aprender a hacer en Elf [2003] y a pulir con Zathura [2005] y Iron Man [2008, 2010] fue que, si grabo las cosas bien, los efectos quedan mucho mejor”. Porque “se pueden hacer muchas cosas, pero tampoco todas: hay cosas como la interacción de la luz que no puedes arreglar después de un modo efectivo”. Por ejemplo, “si intentas recrear una sombra sobre algo que es real a posteriori, nunca queda bien; o la luz interactiva sobre las personas”. Y lidió con el asunto en El Libro de la Selva (2016) y El Rey León (2019).



Suponemos que, aunque no la mencione, en la película Cowboys and Aliens (2011) también se preocuparía por ello. Pero fue en sus dos readaptaciones para Disney donde se puso manos a la obra. Con enormes paneles de vídeo “para crear las luces y su

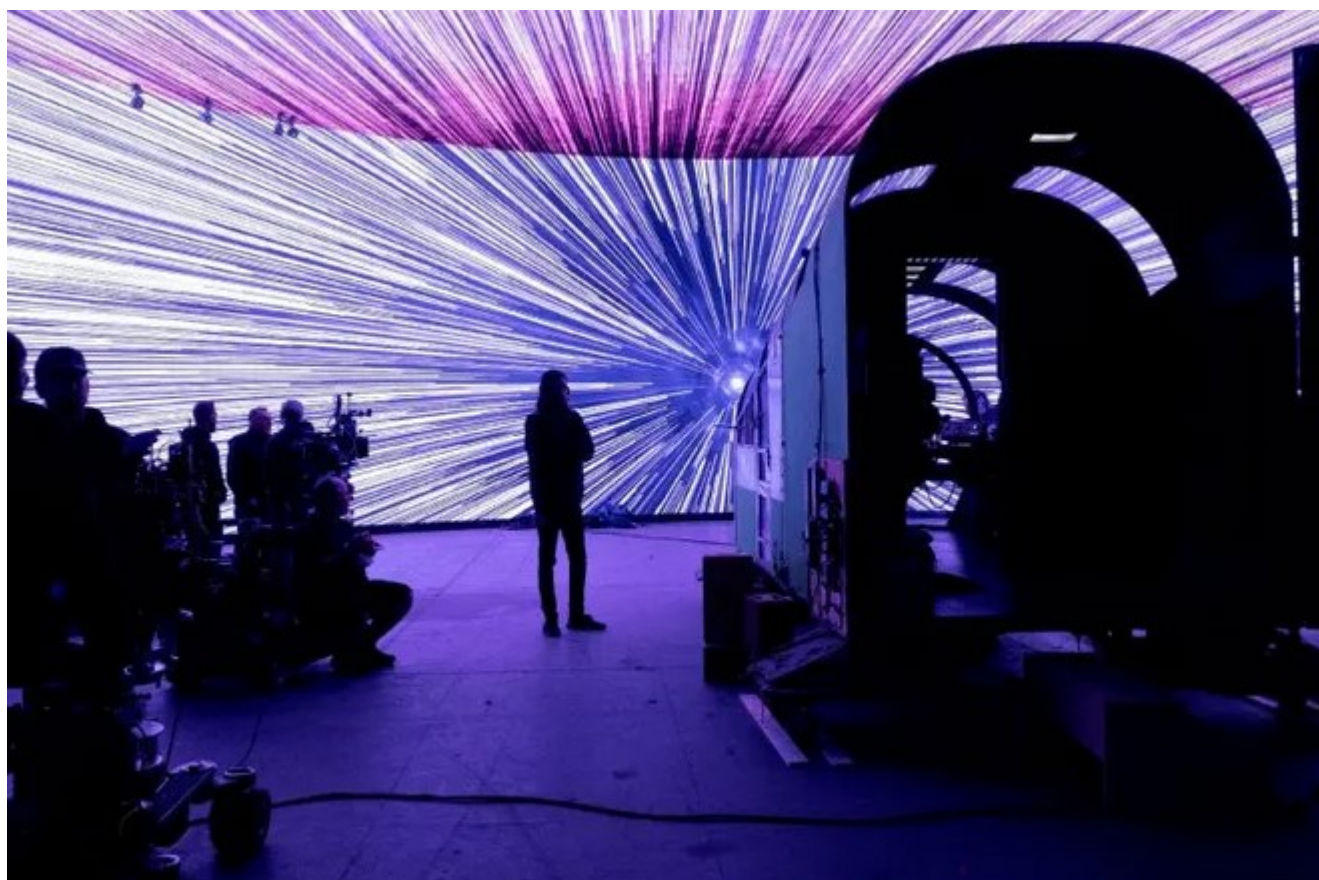
interacción” proyectadas sobre el pequeño Neel Sethi (Mowgli) en el primer filme. Y en el segundo, utilizaron tecnología de videojuegos. Tras la recreación del entorno digitalmente, “las cámaras se operan en realidad virtual”. Pero, para The Mandalorian, al equipo de Industrial Light and Magic y él les apetecía “forzar los límites” y ver qué innovaciones para la industria del cine podían salir de ello. Y vaya si las han conseguido.

“The Mandalorian es la primera producción en usar el renderizado en tiempo real, extensiones de plató y efectos integrados en muros de vídeo”, asegura Favreau. Cubren el set de grabación con pantallas en las que continúa el decorado –paisajes y demás– y se mueve con una fantástica sensación de 3-D, y se rueda en conjunto. Sin añadirlo mediante efectos CGI en croma verde o azul –a pesar de que se pule y se remata con ellos– y cae la luz y las sombras sobre los actores naturalmente. “La necesidad fue la madre de la ciencia”, prosigue el neoyorkino, “porque queríamos ingeniárnoslas para sacar adelante la producción con el tiempo y el presupuesto disponibles, pero que luciese tan bien como siempre”.

Favreau cuenta que “las paredes de vídeo que usamos [en El Libro de la Selva] eran cada vez más grandes, baratas y con una mayor calidad de píxel”. Al monumental set de rodaje con ellas de The Mandalorian lo llaman el Volumen: “Es un círculo de veintitrés metros con miles de pantallas y paneles LED donde mostrar contenido que fotografiar, y así todo está ante la cámara”, explica Baz Idoine, el principal director de fotografía de la serie. Y el director Dave Filoni añade: “Los escenarios que ves en pantalla son fotografías de lugares recreados digitalmente y unidos de forma geométrica, con un gran fotorrealismo y texturas reales sacadas de las imágenes para que creas que son de verdad”.

Para el cineasta Taika Waititi resulta imposible discernir dónde terminan las cosas tangibles y empiezan las pantallas, “increíble incluso a simple vista”. Y “el casco de Mando es un

gran espejo, así que va a favor de la obra tener los entornos reflejados en el casco y poder verlos en vez de añadirlos después, que es un follón”. Además, los retoques pueden realizarse en el momento o volver al Volumen, recuperar las imágenes en las pantallas y repetir la grabación. Para actores como Giancarlo Esposito (Moff Gideon) o Carl Weathers (Greef Karga), supone una gran diferencia inmersiva poder contemplar el entorno en vez de un croma, y el reparto contempla lo mismo en vez de imaginárselo individualmente.



“Lo más irónico”, comenta la actriz y directora Bryce Dallas Howard, “es que, hace más de veinte años, George Lucas dijo: «Algún día podremos hacer películas en el garaje de casa y serán tan realistas como si las rodásemos en el quinto pino». La primera vez que entré en el Volumen pensé: “¡Ahí va!, es el garaje de George”. Porque hay que tener claro que esta aportación a la tecnología del séptimo arte que ha hecho The Mandalorian es del todo revolucionaria: la imágenes y su iluminación adquieren un realismo inusitado sin desplazamientos a localizaciones, y todas o la mayoría de las

escenas se graban en plató y se reducen los costes una barbaridad. Una auténtica maravilla.

Fuente: hipertextual.