

Cuando se consideraba trampa utilizar ordenadores para efectos especiales

Steven Lisberger, director de la película 'Tron', confesó que a Academia estadounidense decidió no nominarla al Óscar por mejores efectos especiales por considerar que utilizar ordenadores era hacer trampa.

Los tiempos cambian, sobre todo en el cine, y más aún cuando hablamos de su tecnología. Esto hace que lo que hoy vemos como una innovación impresionante difícil de alcanzar por los demás mañana sea casi un estándar que utiliza todo el mundo. Y si no que se lo pregunten a Steven Lisberger, director de la película 'Tron' en 1982.

El director de la mítica película confesó en una entrevista en enero del 2002, coincidiendo con el 20 aniversario de 'Tron', que pese a la innovación tecnológica que supuso la Academia estadounidense decidió no nominarla al Óscar por mejores efectos especiales por considerar que utilizar ordenadores era hacer trampa.

Sin Óscar por ser unos adelantados a su tiempo

"Utilizamos imágenes generadas por ordenador como un entorno real, algo que no se había hecho hasta entonces", declaró Lisberger en esa entrevista. "Hicimos todos esos efectos en unos siete meses, incluyendo la invención de las técnicas". Aún así, 'Tron' se quedó sin recompensa. "La Academia pensó que hicimos trampa con el uso de computadores".

Por lo tanto, la primera película en utilizar paisajes creados por ordenador, una técnica sin la que no hubieran existido 'El Señor de los Anillos' y muchas otras sagas míticas del cine, se quedó sin recompensa por ser demasiado adelantada a su tiempo. La industria del cine era bastante más artesanal por aquellos tiempos, y no supo ver entonces el valor que tenían esas innovaciones.

Por poner un ejemplo cercano, lo que hicieron los creadores de 'Tron' vino a ser lo mismo que hizo más recientemente James Cameron con 'Avatar'. Para rodar la película se necesitó trabajar en 3D para unir las escenas digitales con las reales, y para ello Cameron utilizó un Sistema de Fusión de Cámaras que le había llevado siete años desarrollar junto a Vince Pace. En este caso sin embargo la película de Cameron sí que se llevó el Óscar a los mejores efectos digitales.

Volviendo a 'Tron', para llevar a cabo su épico avance tecnológico necesitaron utilizar los ordenadores más potentes del momento, los cuales tenían 2 megas de memoria RAM y 330 megas de almacenamiento interno. Imaginaos hacer algo parecido hoy con equipos así, sin duda estas limitaciones son otro claro ejemplo de la creatividad empleada.

Sea como fuere y pese a que el mundo del cine no supo reconocer en aquel momento el mérito de aquella producción, gracias a estas técnicas hoy podemos disfrutar de otras creaciones que han

llevado los mundos digitales a un mismo nivel. 'Westworld', 'Juego de Tronos' o las últimas películas de superhéroes tienen mucho que agradecerle a la película de Lisberger.

"'Tron' explora la metafórica idea de entrar dentro de un mundo digital", dijo en aquella entrevista el creador de efectos digitales Benjamin Weil. "Este tipo de desenfoque entre la realidad y la ficción es algo que ahora vivimos en la era digital. Esta película es la abuela de esa idea."

La noticia "Cuando a 'Tron' le negaron el Óscar de efectos especiales por considerar que utilizar ordenadores era trampa" fue publicada originalmente en Xataka.

Datos de contacto:

Nota de prensa publicada en:

Categorías: [Cine](#) [Historia](#) [Programación](#) [E-Commerce](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>