



PANTAILA TXIKIAN

Gaizka Izagirre Brosa

Zinema hiru dimentsiotan: ahanzturan erori den iruzurra?

Atzerabegira-koa egin nahi nuke lehenik, sistema honen sorrera aztertzeke. 1890 eta 1920 artean hainbat proba egin ziren 3D sistema zinematografikoekin, baina mekanismo konplexua zela eta, ez zuen batere arrakastarik izan. 1922. urtean argazki bidez aplikaturiko lehen 3D filma iritsi zen Los Angeles hirira. Robert F. Elder kamerografoaren eta Harry K. Fairall ekoizlearen eskutik. Proiektzio bikoitzeko metodoa erabili zuten, irudia bi koloretan banatuz; hain zuzen ere, gorri eta berde; kolore bakoitzak begi banatan zuen efektua. “The Power of Love” filmak ez zuen batere arrakastarik izan, eta ekuazio horri 1929ko Wall Street-en erorialdia gehituta, tridimentsionaltasunaren etena ekarri zuen –nahiz eta naziek ere Joseph Goebbels-en eskutik 3D filmak erabiltzen zituzten propagandarako–.

1934ra arte itxaron behar izan zen; hain zuzen, Metro Goldwyn Mayer ezagunak era horretan grabaturiko film labur batzuk dezenteko arrakastaz aurkeztu zituen arte eta European Louis Lumierek “Trenaren iritsiera” famatua 3D areto batean aurkeztu zuen arte. Orduan barneratu zen gizartean formatu hau.

Geroztik, 50eko eta 80ko hamarkadetan saiakera be-

Norbait gogoratzen al da 3D sisteman sorturiko edukiaz? Etorkizuneko formatua izango zela etengabe errepikatzen zuten horiek zer diote orain? Sistema hau txertatua zuten milaka telebista horiek non daude? Zinema aretoetan eta, batez ere, etxeko pantailetan irudi tridimentsionalez osaturiko edukiak etengabe ikusiko genituela ziotenek zer dute esateko orain?



rriak egin zituzten arren, apenas izan zuten garrantzia eta pixkanaka indarra galtzen joan zen, nahiz eta IMAX sistema eta hainbat es-

perimentu eta formatu berri sortu zituzten. 2009. urtea, ordea, urte garrantzitsua izan zen sistema iruzurti honentzat, James Cameron zu-

zendariak “Avatar” estreinatu baitzuen. Filmaren balorzioa alde batera utziz, sistema honen eta ikusleen arteko harremana estutzea lortu zuen pelikula horrek. Zinema aretoez gaindi, etxeko telebista eta 3D moldea eskutik joan zitezen lortu zuen. Hainbat eta hainbat fabrikatzaile, ero moduan, beraien produktuetan sistema hau ezartzen hasi ziren. Pixkanaka gure egunerokoan hedatzen hasi zen, baina modu oso okerrean. Diru-iturri oparo gisa ikusten zuten eta jendea zinema aretoetara bul-tzatzeke aitzakia gisa. Korrika eta presaka sekulako film piloa pasatu zuten 3D formatura, sarreren prezioa nabarmen igota. «Hementxe daukagu negozioa!», «aberas-tu egingo gara!», pentsatzen zuten. Baina ez zioten gauza oso garrantzitsu bati erreparatu: jendea epe motzean engaina zezaketela, baina luzera konturatu egingo zela amarruaz.

Eta halaxe gertatu da. 2022. urtean gauden honetan, azukre koskorra kafean nola, pixkanaka desegin egin da sistema iruzurti hau. Hil egin da. Hainbat konpainia-ren ahotik aiene eta kexak besterik ez dira entzuten, sistema horri ez diotela sostengu gehiago emango esanez. Su artifizialak besterik ez direlako izan, ikusgarriak baina guztiz hutsalak barrutik; desastre bat, azken finean –biz-



pahiru filmaren salbuespenarekin; “Gravity” eta “Hugo”, esaterako–.

DESAGERPENAREN ARRAZOIAK

Aipatutako erabaki txarrez gain, deskalabruaren hiru arrazoi nabarmenduko nituzke. Alde batetik, eduki eskasia. Zineman 3D ekoizpenetarako txoko bat egon baldin bada ere, errealitatea da inoiz ez dela hiru dimentsioko katalogo benetan indartsurik izan,

ez fisikorik, ezta *online* ere. Zaila da norbait teknologia baten bertuteez konbentzitzea ikus-entzunezko edukien hornitzaileek teknologia horren aldeko apustu irmoa egin ez dutenean. Telebista-kateek edota Netflix, HBO eta Amazon bezalakoek ez dute inoiz 3Daren aldeko apusturik egin; besteak beste, kostu handiagoak dakartzalako. Telebista, Blu-Ray erreproduzitzailerik eta betaurreko asko

eta teknologia ezarri zuen, eta, beraz, ez zegoen bateragarritasunik marken artean.

Deskalabru horretaz gain, porrotaren hirugarren arrazoia izan daitekeen bitxikeria bat ere bada, jende askok ezagutzen ez duena. Pertsona guztiek ez dutela 3Dn ikusteko gaitasunik. Zergatik? Era honetan igortzean, bi irudi sortzen dira aldi berean, imajina lentera bidaliz. Honek banatu egiten ditu, begi bakoitzak bana ikus dezan. Momentu horretan, fusio binokularra ize-neko prozesua sortzen da burmuinean, irudiak batuz eta sentsazio tridimentsionala sortuz. Fusio binokular hori egiteko zailtasunak dituzten pertsonak dira, hain zuzen, sistema hau ikusteko gaitasunik ez dutenak. Irudiak ez direlako modu egokian garunera iristen.

ETORKIZUNA?

Amaitzeko, eta kontrapuntu positiboago bat ematearren, izango al da noizbait sistema hau baliagarria? Jakina! Gidoia idazteko garaian elementu zinematografiko moduan hartzen dutenean, hain zuzen. Hau da, plano mota, kolorea, aktoreen lana edo musika ezinbestekoak diren bezala, 3Dari garrantzi bera ematen zaionean, ikuskizun soil gisa erabiltzeari uztean.

Imajina dezagun modu honetan filmaturiko pelikula bati tridimentsionaltasun hori kentzen diogula. Momentu horretan filma ulertzeko edo istorioa jarraitzeko zailtasunak sortzen badira, justu une horretan izango da baliagarria sistema hau eta behin betiko geratuko da gure artean. Bitartean, 3D gehiagorik ez, mesedez.

egon ziren merkatuan salgai, baina oso eduki gutxi horiek erabiltzeko. Eta, bestetik, deserosotasuna dago, jakina. Ultra 3D modelo urriak (hau da, betaurrekoen beharrik gabe erabil zitezkeen telebistak) oso prezio altuekin merkaturatu zirenez, betaurrekoak nagusitu ziren, eduki bat ikusi nahi zen bakoitzean jantzi behar izateak zekarren deserosotasunarekin. Gainera, fabrikatzaile bakoitzak bere estandar