

La realidad virtual nunca pasa de moda

Hay películas que envejecen bien y *Tron*(1982) es una de ellas. Unas cuarenta personas asistieron a la proyección del filme celebrada en el Campus de la Comunicación de la Universidad Pompeu Fabra (UPF) el pasado 30 de noviembre. La actividad se enmarca dentro del ciclo "Cajón de ciencia", organizado por la Asociación Catalana de Comunicación Científica (ACCC) con la colaboración del Observatorio de la Comunicación Científica (OCC-UPF). Varios expertos participaron en un cine-fórum sobre realidad virtual e inteligencia artificial.

Raül Torán

2/12/2010 11:08 CEST



Tron es todo un icono de la ciencia ficción y la realidad virtual. Imagen: Walt Disney Productions

Tron es todo un icono de la ciencia ficción y la realidad virtual. Una de esas películas que envejecen bien y que no "chirrían" al volverlas ver, tal vez porque hoy en día estamos viviendo una regresión a la estética y a la moda de los años 80, momento en que se estrenó el filme dirigido por Steven Lisberger. Por eso, unas cuarenta personas quisieron acercarse al Auditorio del Campus de la Comunicación de la UPF, venciendo a la lluvia y al frío.

A sólo unas semanas de que se estrene en los cines su segunda parte, [Tron legacy](#), la nueva sesión del ciclo "Cajón de ciencia" contó con un debate posterior donde se trataron temas como los inicios de la informática y la programación, la realidad virtual, las nuevas tecnologías de la información y el control en internet.

La mesa redonda, moderada por Octavi Planells (OCC-UPF) contó con un selecto grupo de ponentes tales como Jaume Ripoll, director editorial de [Cameo](#) y director de proyecto de [Filmin](#); Jordi Delgado, profesor del [Departamento de Lenguaje y Sistemas Informáticos](#) (UPC) e investigador colaborador del [Laboratorio de Sistemas Complejos](#) (UPF) y David Sierra, de la [Unidad de Desarrollo Tecnológico en Inteligencia Artificial](#) (IIIA-CSIC).

Jaume Ripoll comentó que el título de *Tron* venía de esa misma palabra electrónica y que fue "un éxito a nivel de videojuegos, pero no así en taquilla ya que tuvo que competir con *ET*, *Blade Runner* y *Star Trek II*". A pesar de todo, costó quince millones de euros y recaudó el doble, según Ripoll. Sobre el próximo estreno de la segunda parte de *Tron*, el experto explicó que la nueva cinta "visualmente es muy atractiva, pero le falta la filosofía del original".

David Sierra afirmó que en la película "salen muchas de las tareas que se realizan actualmente en los laboratorios". Jordi Delgado recordó el *boom* de la informática que comenzó en 1975, cuando los usuarios "hacían colas durante horas para adquirir sistemas de un 1KB". Además, una vez que finalizabas de jugar con los videojuegos "tenías que programar", añadió. De este *boom* inicial, que tuvo su auge a principios de los '80, nos encontramos que a partir de 1985, quedaron principalmente dos tipos de ordenadores: los PC y los Mac.

Sobre los efectos especiales de *Tron*, según Ripoll "fueron muy punteros en su época y hoy en día todavía se utilizan". Ripoll también reveló que la cinta fue boicoteada por los propios trabajadores, ya que suponía dejar de hacer películas de animación a mano para hacerlas con ordenador. Según Delgado, *Tron* muestra, por primera vez "a un hacker como protagonista, lo que después hemos visto en otras películas como *WarGames* (1983) o *Matrix* (1999)".

"Cajón de ciencia" es un ciclo audiovisual dedicado a la información y a la divulgación científica actual, combinada con debates con científicos y divulgadores. Está organizado por la Asociación Catalana de Comunicación Científica (ACCC) con la colaboración del Observatorio de la Comunicación Científica (OCC-UPF).

Derechos: **Creative Commons**

TAGS

REALIDAD VIRTUAL | TRON | CIENCIA FICCIÓN | DEBATE | ACCC | OCC |
UPF | CINE |

Creative Commons 4.0

Puedes copiar, difundir y transformar los contenidos de SINC. [Lee las condiciones de nuestra licencia](#)