

**E-Innova e-innovación tecnológica: Resucitar las estrellas.
Resucitarnos en imagen virtual holográfica es ya posible.**

Tomás Andrés Triperero
Dpt°. Research and Psychology in Education.



La revolución tecnológica actual, especialmente en lo que respecta al **procesado de gráficos digitales** y **hologramas** de última generación, está creando **modelos informáticos en 3D y 4D** que están transformando radicalmente el mundo de la comunicación audiovisual y de la presencia de estrellas o personas desaparecidas.

Esta misma temporada María Calas vuelve a cantar ópera en un teatro, en forma de holograma, acompañada de una orquesta y de un público real. Respondiendo con naturalidad a los aplausos. Lo mismo se hizo con Prince en una SuperBowl.

En el mundo del cine, las expresiones y los movimientos de los actores se capturan ya como datos digitales numéricos y no en vídeo, como se venía haciendo con anterioridad. **Cámaras infrarrojas** graban la interpretación de los actores y luego ésta se recrea por medios digitales de última generación, a través de programas de animación especialmente creados por especialistas de diferentes productoras.

El director puede ver, en tiempo real, mientras se desarrolla el rodaje a sus actores convertidos, por la magia de la técnica, en personajes virtuales y hacer con ellos lo que nunca podría haber hecho con actores reales.

Pero tal vez lo que de una imagen mayor de realidad sea la **captura facial de los músculos de la cara** que son responsables del aspecto de cada uno de nosotros y de todo el repertorio posible de expresiones emocionales.

Cada actor interpreta un **alfabeto básico de expresiones** ante un scanner 3D, mediante "*cámaras de casco*" capaz de crear un rostro y una cabeza moldeable, configurada por 28 huesos, recubiertos de músculos, tendones y ligamentos.

En la cara hay que capturar los músculos que se encuentran alrededor de los párpados, en la nariz y entorno de la boca y de los labios, 18 músculos básicos de un total de 58.

Después un programa para pintar texturas 3D, llamado *MARI*, configura las **máscaras digitales** y crea el "*avatar*", el personaje alternativo visual, de cada actor.

Pero, con estas técnicas, no sólo se podrá contar con actores vivos ya desaparecidos sino que, y esto es lo más sorprendente, se hará posible rescatar del pasado a personajes emblemáticos de la historia del cine y devolverlos a la vida a través de guiones e interpretaciones actuales.

Podremos de esta manera contar de nuevo con Marilyn Monroe, protagonista de mi obra teatral: "Malene, el misterio de una actriz", o con Katharine Hepburn o Humphrey Bogart, por sólo citar algunos ejemplos de figuras estelares de la historia del cine, para volver hacer su aparición protagonista en nuevas películas y en universos recreados. También diseñar robots humanoides con el aspecto físico que deseemos. Incluso nuestro propio avatar.

La convivencia con un mundo virtual robotizado, implica una empatía psicológica creciente con robots o personajes digitales holográficos que están alcanzando extraordinarios parecidos con los rasgos humanos. Se trata de un realismo que seduce pero que también inquieta.

Si disponemos de películas grabadas podremos hacer revivir a cualquier ser humano y, del mismo modo, proceder a resucitar las estrellas.

Pero también podríamos volver a la vida holográfica a cualquier persona que ya no se encuentre con nosotros, con programas informáticos y robóticos humanoides avanzados que les hagan interactuar con nosotros y con plena normalidad.