



RECUPERACIÓN DE PELÍCULAS ANTIGUAS INFORMÁTICA EN EL CINE

Algunos de los mayores talentos del campo de la post-producción digital han participado en un extraño proyecto en las oficinas de **Moving Picture Company (MPC)**, la principal empresa británica de post-producción y efectos especiales por ordenador. Se trata de un encargo de **Discovery Channel** con el propósito de presentar una importante serie de documentales.

Titulada *Virtual History*, la serie presenta un fascinante análisis de uno de los acontecimientos más dramáticos de la II Guerra Mundial: el intento de un grupo de generales alemanes de asesinar a **Hitler** el 20 de julio de 1944. En el documental aparecen, además de Hitler, otras muchas figuras de la época como **Stalin**, **Churchill** y **Roosevelt**.

Los técnicos de **MPC** se han encargado de recuperar esas figuras y darles vida, mostrándolas en contextos jamás vistos. Los resultados han sido realmente espectaculares y el proyecto podría convertirse en el mejor documental con imágenes generadas por ordenador, una técnica que podría dar lugar a un nuevo género de posibilidades ilimitadas y hasta potencialmente conflictivas cuando no delictivas.

La calidad de las imágenes "animadas", desde el color hasta la finura del grano de la película, es tal que muchos creerán que fueron tomadas directamente por el cámara privado de Hitler, **Walter Frenz**, a pesar de que la escena es totalmente imaginaria. Toda la serie está almacenada en el superordenador de la Compañía, que tiene 56 Tbytes de memoria.

Moving Picture Company trabaja habitualmente con las más modernas tecnologías y fruto de esas inversiones es la calidad de sus productos y servicios, que vende a clientes de todo el mundo.

Tomemos por ejemplo la película *Troya*. El primer reto fue la reproducción fotográfica de la antigua ciudad. El productor había facilitado algunos perfiles de diversas ciudades troyanas sobre los que trabajaron 10 artistas durante todo un año para reproducir la famosa ciudad. En Malta se construyó un decorado completo que representaba una calle de la antigua Troya, que utilizó MPC como punto de partida para ampliar el decorado en sucesivas calles gracias a un programa titulado *City Builder*. Además de las calles y edificios, con el mismo programa se crearon los objetos de la vida diaria que se pueden ver en la película y que dan el máximo realismo a las escenas.

Pero el elemento central de la guerra de Troya fue precisamente el gran número de batallas que se libraron alrededor de la ciudad. En México, **MPC** rodó algunas escenas en las que participaron entre 200 y 1.000 extras y especialistas, que luego, en el laboratorio, se convirtieron en unos 150.000 combatientes digitales gracias a un programa de simulación de multitudes.

Para conseguir un movimiento realista, MPC realizó la mayor sesión de captura de movimiento de Europa en los estudios **Artem Digital** y desarrolló otro programa para controlar y editar el gran volumen de datos capturados. Durante el proyecto, el equipo de artistas de MPC realizó e integró en las tomas de las batallas miles de personajes, flechas, lanzas y espadas.

Prueba de la calidad del trabajo son los proyectos en los que participa la Compañía, no sólo algunas de las películas más famosas de los últimos cinco años sino importantes campañas publicitarias que se han podido ver en todo el mundo, como las de **Nike**, **Levi's**, la cerveza **Stella Artois** y **Adidas**, y películas como *Harry Potter*, *Tomb Raider*, la citada *Troya*, así como innumerables programas y series de la Televisión. ■