

## Los hologramas, una buena alternativa a los circos con animales

El Circus Roncalli de Alemania cambió los animales reales por elefantes, peces y caballos virtuales

INES LOPEZ

Son muchos los que están en contra de que los animales sean utilizados como forma de entretenimiento. En los circos es donde más casos de maltrato animal se han dado y, por ello, cada vez son más las ciudades que prohíben el uso de animales salvajes en los mismos. Antes de que las leyes empezasen a cambiar en favor del bienestar animal, el Circus Roncalli ya había encontrado una alternativa a utilizarlos: los hologramas.

Este circo alemán desplegó su carpa en 1976, de la mano de Bernhard Paul y André Heller. Paul tenía «el deseo de mostrar animales en el circo de una manera poética y moderna» y supo cómo hacerlo gracias a la Super Bowl: «Cuando vi a Justin Timberlake cantando con Prince, me impresionó mucho la técnica holográfica y me adentré en ella». En marzo de 2018 mostraron la primera escena holográfica de 300 grados.

El director cuenta que «el enfoque del Roncalli estuvo siempre centrado en payasos, acróbatas y poetas » y asegura que en los más de 30 años de negocio solo se utilizaron caballos. «Tras anunciar que no habría ningún animal, recibimos más de 20.000 correos electrónicos y cartas de todo el mundo, el 95% comentarios positivos», explica. «Nos volvimos virales por ser el primer circo en utilizar animales holográficos», añade el director del Roncalli.

Para crear este innovador proyecto, Paul tuvo que hacer una inversión de 500.000 euros. Un equipo compuesto por 15 diseñadores 3D e ingenieros de software se encargan de dar vida a los hologramas a partir imágenes de animales reales. Once rayos láser dibujan una imagen en una pantalla de proyección holográfica de 300 grados. Los materiales y los colores están previamente pensados para que la iluminación del propio circo no distorsione la imagen, que cuenta con una resolución de más de 13.000 por 1.900 píxeles (una foto de alta calidad tiene unos 1.200 por 800).

Para la producción del contenido son necesarios hasta 3.000 procesadores sincrónicos, que son capaces de reproducir hasta veinte minutos de imágenes en movimiento durante una función.

(...)