

Grandes efectos visuales 'made in Spain'

Una pyme de dos ingenieros será galardonada en Hollywood por mejorar la tecnología del cine

Héctor Asensio

MADRID. Su huella está presente en la mayoría de los últimos grandes éxitos de Hollywood. *Los 300*, *El Señor de los Anillos: El retorno del Rey*, *Matrix Reloaded*, *Charlie y la fábrica de chocolate* son sólo algunas de las películas en cuya elaboración se ha utilizado un programa informático nacido de la mente de dos jóvenes ingenieros españoles: Ignacio Vargas y Víctor González.

Su creación se llama *Real Flow* y es un programa de recreación de fluidos que ha mejorado la animación y realización de efectos visuales en la industria cinematográfica. Tanto la ha mejorado que la Academia de Hollywood ha concedido a *Next Limit* (la empresa creada por Vargas y González hace una década) un premio por su invento, que recogerán el próximo 9 de febrero en Los Angeles.

La inversión inicial fue mínima (tan sólo lo necesario para dos ordenadores y una conexión a Internet), ya que el desarrollo de su idea no necesitaba más infraestructura ni medios.

Una afición infantil

Su mérito, según la Academia del Cine, es haber creado "el primer sistema para la simulación de líquidos realistas como efectos visuales en las películas que ha sido adoptado genéricamente, fácil de usar y disponible comercialmente".

Para que se hagan una idea, en la elaboración de las impresionantes imágenes del *Titanic* navegando en la película de James Cameron, se utilizaron filmaciones de un petrolero en el mar. Este barco se eliminó y su lugar fue ocupado por el legendario buque generado por ordenador. "Con el programa se podría haber simulado perfectamente el mar", afirma Vargas. Víctor, ingeniero naval e Ignacio, ingeniero técnico aeronáutico, se conocen desde que coincidieron trabajando en una empresa que, paradójicamente, nada tenía que ver con ordenadores, *software* o aplicaciones

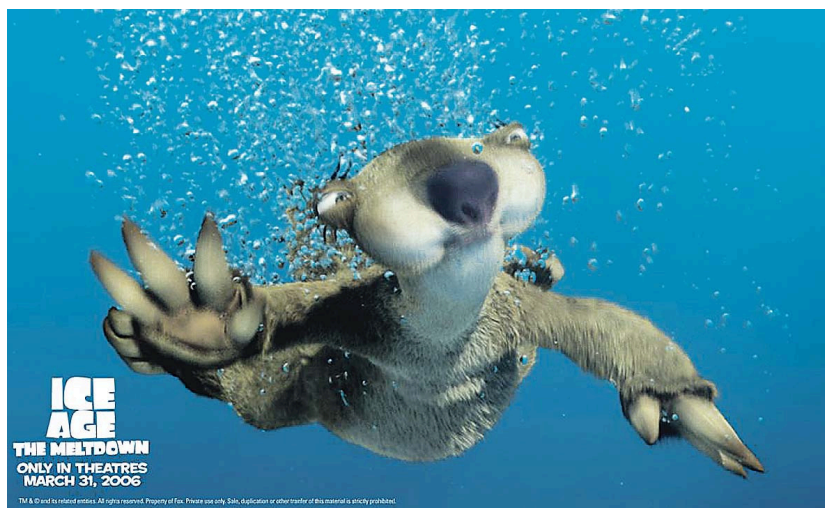


Imagen promocional de la segunda parte de la película 'La edad de hielo', en la que colaboró 'Next Limit'. *eEconomista*



Ignacio Vargas (izquierda) y Víctor González (derecha). *NONO*

informáticas. Su afición desde niños a los ya arcaicos (y míticos) Spectrum y Amstrad y una idea que requería muy poca inversión les llevó a fundar *Next Limit*. Diez años después, la empresa tiene 30 empleados, maneja una cartera de

10.000 clientes (entre productoras de cine, de publicidad, centros de investigación, universidades y empresas de I+D) y el año pasado tuvo una facturación cercana a los 2 millones de euros. España tan sólo supone un 7 por ciento de la facturación de licencias del programa (el precio de la versión actual es de 2.700 dólares frente a los 595 dólares que costaba la primera versión).

El 93 por ciento restante se reparte entre las 7.000 licencias vendidas en EEUU, Europa, Reino Unido, Italia, Francia, Alemania y Japón. Entre sus clientes habituales figuran IBM, Ford, BBC, NASA, Adidas o Motorola Inc. El Ministerio de Industria, señalan los dos ingenieros, les ayuda para estar presentes en ferias y darse a conocer internacionalmente.

Estos ingenieros aclaran que ellos no realizan los efectos especiales,

sino que se limitan a ofrecer la herramienta necesaria. "El trabajo lo hacen los técnicos de los estudios, pero utilizando nuestro programa", explica Ignacio Vargas. Sin embargo, a veces su presencia es necesaria allí donde se les requiere.

"Para la segunda parte de *Ice Age* al final intercambiamos unos 4.500 emails con la productora en Nueva York —explica Vargas— y con la tercera parte de *El Señor de los Anillos* estuvimos durante 11 meses asesorando a los creativos y desarrollando aplicaciones para cosas específicas que nos pedían".

Para la película 'El Señor de los Anillos' tuvieron que hacer un programa especial que les llevó 11 meses

Reconocen que la aplicación de su *software* al mundo del cine surgió de modo casual. "Un día recibimos un fax de una productora alemana que necesitaba nuestro programa para recrear una simulación y a partir de entonces todo fue más sencillo", explican los dos ingenieros madrileños.

Aunque la fama y la notoriedad les ha llegado gracias a su participación en el Séptimo Arte, *Next Limit* también desarrolla otras herramientas de simulación física que también pueden utilizarse en infografía, ciencia, ingeniería o arquitectura, como es *Maxwell Render* y *X Flow*, que son unos simuladores de nueva generación de luz y de fluidos en diversas situaciones.

Más información
relacionada con este tema en www.nextlimit.com

LABORAL

Google repite como mejor empresa para trabajar, según Fortune

También figuran en la lista Starbucks, eBay, Ernst & Young, FedEx y Yahoo, entre otras

MADRID. Google es por segundo año consecutivo la mejor empresa estadounidense para trabajar, según la revista Fortune, que ha seleccionado también entre las cien primeras a otras tan conocidas como Starbucks, Goldman Sachs, Ernst &

Young, eBay, Mattel, FedEx, Microsoft o Yahoo.

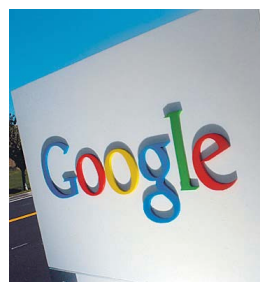
Tras una encuesta realizada entre 100.000 empleados de 446 empresas con sede en Estados Unidos, la publicación ha elaborado un listado con las cien compañías más agradables para trabajar que será publicado en su edición impresa del próximo 4 de febrero.

Por segundo año, el gigante de internet Google ocupa el primer puesto de esa lista, bastante lejos de sus mayores competidores, incluidos Microsoft y Yahoo, que Fortune si-

túa en los puestos 86 y 87, respectivamente.

Esas dos últimas empresas han perdido más de treinta puestos respecto al año anterior, cuando Yahoo ocupaba el puesto 44 y Microsoft el 50, informa *Efe*.

Entre las razones que argumenta la publicación para asegurar que Google es la mejor empresa para trabajar en 2008 destaca que la compañía ofrece *stock options* (opciones para comprar acciones propias) al 99 por ciento de los empleados. Al buscador le siguen la empre-



eEconomista

sa de préstamos Quicken Loans (que el año pasado ocupaba el puesto 17 y que destaca por su ética a la hora de conceder créditos), la cadena de alimentación Wegmans Food Markets, la firma Edward Jones y la biotecnológica Genentech.

Completan los diez primeros puestos el fabricante informático Cisco Systems, la cadena de cafeterías Starbucks y el fabricante de chips Qualcomm, el banco de inversión Goldman Sachs y el Hospital Metodista de Houston.