> INFORMÁTICA

Atlantis VR logra que convivamos con los personajes de fantasía

Una empresa ilicitana consigue llevar el sistema de Realidad Aumentada donde nadie lo ha logrado. Firmas de todo el mundo ya se han interesado en ellos. Por **María Climent**

Qué es la realidad? La existencia efectiva de algo. Pero la barrera de lo real y lo irreal se diluye cuando entra en juego un tercer componente: la informática. Y es que los ordenadores han revolucionado el concepto de la verdad y empresas como Atlantis Virtual Reality (VR), lo aprovechan. Esta compañía ilicitana es la única en España que ha llevado una nueva modalidad de la realidad virtual hasta límites insospechados. Se trata de la Realidad Aumentada y firmas de todo el mundo ya están interesadas en hacerse con ella.

La función de la Realidad Aumentada es simple: permite incluir información virtual en la ya existente. «El ojo permite ver algo ficticio mezclado con la realidad», explica Noelia López, directora de Expansión y Comunicación de Atlantis VR. Sólo son necesarias cuatro herramientas: un ordenador, una cámara (web o de móvil), un símbolo para descodificar y un *software*. Precisamente, este último es el más complejo de desarrollar y en esta empresa lo han perfeccionado hasta un punto donde nadie lo ha conseguido. Sus programadores han logrado crear insertos virtuales en movimiento con los que el usuario puede, incluso, interactuar. Dinosaurios, monstruos, animales, personajes de videojuegos o naves espaciales, son sólo algunos de los protagonistas creados por Atlantis VR.

Sólo se necesitan cuatro herramientas: una cámara, un ordenador, un símbolo y el 'software' de Atlantis

El funcionamiento es sencillo: el usuario enfoca con una cámara *web* un símbolo codificado (conocido como *marca*) y el *software* instalado en el ordenador lo traduce en una imagen en 3D que aparece en la pantalla. Así, la persona puede ver la realidad que lo rodea junto con otra totalmente fantástica, la virtual. ¿Y qué utilidad tiene este sistema? «Las posibilidades de la Realidad Aumentada son infinitas», señala Noelia López. Pero principalmente son tres los grandes usos que se le pueden dar: para marketing, educación y turismo.

Noelia López ejemplifica cómo utilizar la realidad aumentada para la publicidad: «por ejemplo, ahora en los anuncios de coches el lector puede ver el vehículo en dos dimensiones, con este *software* además de tenerlo en tres dimensiones el usuario, incluso, tiene la posibilidad de conducirlo de forma virtual». Lo mismo ocurre con los libros. «Los cuentos pueden incluir las *marcas* que ante el ordenador se convertirán en los personajes favoritos de los niños ayudándoles a involucrarse más en la lectura», señala la directora de Expansión de Atlantis VR. Y de la misma forma, la realidad aumentada se aplica al turismo. «Ahora estamos desarrollando un soporte muy resistente que se podría colocar en las calles y los turistas, colocando el mapa de la ciudad sobre él, podría ver los detalles de cada monumento en tres dimensiones, así como información añadida sobre ellos».

VIRTUAL
OTRAS REALIDADES

Atlantis VR también desarrolla otros sistemas de realidad virtual. ◆ **Imagen fantasma:** Hologramas a tamaño real con fondos de verdad. ◆ **S.I.T.E.:** Sistema Inmersivo Tridimensional Envolvente, se basa en la proyección mediante varias pantallas sincronizadas de un entorno sintético en tres dimensiones. ◆ **Mini Dome:** Proyección esférica. ◆ **Acuarios interactivos:** Reconstrucción de cualquier ecosistema en realidad virtual con especímenes dotados de inteligencia artificial.

En Atlantis Virtual Reality actualmente continúan desarrollando el *software* y las aplicaciones de este sistema. «Seguimos avanzando en él, complicándolo para dar a cada cliente una forma diferente adaptada a sus necesidades», destaca López. Y es que ya son muchas empresas, del territorio nacional e internacional, las que se han puesto en contacto con la firma ilicitana para utilizar la realidad aumentada. «Nos conocen porque somos diferentes, avanzamos mucho y siempre queremos llegar más allá», explica Noelia López. Y lo cierto es que lo han conseguido: han traspasado las fronteras de la realidad alcanzando universos fascinantes.

Las aplicaciones de este sistema son infinitas, desde el marketing, hasta la educación y el turismo

La directora de Expansión y Comunicación de Atlantis VR, Noelia López, en las instalaciones de la empresa en Elche. / ERNESTO CAPARRÓS

INQUIETOS

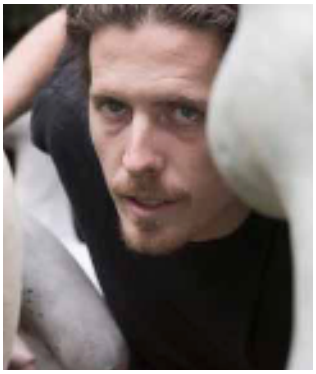
NACHO CARBONELL

Un diseñador de muebles que no produce en cadena y que hace piezas únicas triunfa en el mundo justo por eso: Nadie hace lo mismo que él. Por **D. Borrás**

Las sillas de otro planeta que enamoraron a Brad y Angelina

Trabaja en una iglesia ocupada legalmente en Holanda. El gobierno de allí se lo permite, es un artista. Y en un escenario y unas condiciones tan especiales su obra no podía serlo menos. La mano no es diferente de lo que crea. Nacho Carbonell hace muebles como nadie más los hace: Con materiales imposibles (ahora estudia la forma de trabajar el maíz), formas inesperadas (una silla a varios metros de altura) y acabado artesanal. No quiere fábricas, no hay pedidos, no hay dos piezas iguales.

«Es importante ofrecer algo distinto, la gente no quiere gastar su dinero en algo que ya ha visto otras veces». Y eso mismo hizo Brad Pitt, que compró el pasado verano cuatro de las piezas de su colección *Evolution*. A saber: Una silla con forma de crisálida que permite esconderse, otra que recrea dos asientos gemelos. Las quería para su familia, para que los *brangelinas* disfrutaran en el jardín.



«Es una anécdota, sí, pero tuvo su historia; habló directamente conmigo, me dijo que le encantaban mis diseños y se quedó todas las piezas disponibles». La noticia dio la vuelta al mundo pero a Nacho apenas le abruma un poco. Sigue con el mismo ritmo de trabajo y filosofía idéntica.

«Jugar con las formas, integrar las piezas de mobiliario en la naturaleza. Algunas formas parecen imposibles pero no es verdad, al final son útiles». Que una silla, por ejemplo, puede ser algo más que una silla. «Una idea, una reflexión filosófica, incluso».

Nacho es valenciano y aunque pasa aquí algunas temporadas y fabrica algunas piezas, prefiere marcharse fuera. El creador, aunque dependa más del talento que del trabajo, también necesita disciplina. «Y en la ciudad es imposible, hay demasiada fiesta, demasiadas tentaciones. Las cañas con los amigos, la siesta, ya sabes».

Por eso, mantiene su iglesia medio derruida como base de operaciones y el mundo como escaparate. Se marcha a Tokio, Lisboa, Londres y varios destinos más. A vender sus muebles marcianos. Maravillosamente marcianos.