

Proyecto de Investigación

CONVOCATORIA 2018-2019

REALIDADES MIXTAS: REALIDAD VIRTUAL Y REALIDAD AUMENTADA EN EL ARTE INTERACTIVO

Director: Matias Romero Costas

Correo electrónico: matiasromeroc@gmail.com

Codirector: Tarcisio Lucas Pirotta

Correo electrónico: tarcisio.pirotta@gmail.com

Código del proyecto: Convocatoria 2018-2019 / 34/0449

Resumen

Hace una década atrás cuando este equipo comenzó a investigar la cuestión de las realidades mixtas en el ámbito de otros proyectos de investigación como “Realidad Aumentada y los nuevos entornos del Continuo Realidad-Virtualidad en el Arte Interactivo” dirigido por Christian Silva (2006) y “Convergencia de Realidad y Virtualidad en el campo de las Realidades Mixtas y la Realidad Aumentada en el campo de las artes multimediales” dirigidos por Carmelo Saitta (2007) los dispositivos eran menos, estaban menos difundidos y eran menos accesibles.

Actualmente tanto la masificación y perfeccionamiento de diversos dispositivos de uso cotidiano (especialmente los teléfonos móviles inteligentes), como así también la emergencia de internet como un canal que facilita el intercambio de contenidos, herramientas y creaciones colectivas / colaborativas, han contribuido a un proceso de democratización y resurgimiento de este tipo de experiencias.

Este proyecto pretende indagar sobre la actualidad de los entornos mixtos (Realidad Aumentada, Virtualidad Aumentada y Realidad Virtual) en el ámbito de las artes multimediales focalizando en tres cuestiones de particular interés:

La aumentación de la realidad o la virtualidad a partir de otros sentidos más allá del visual, en especial el sonido, considerando que culturalmente la cuestión de la imagen ha tenido siempre mucha presencia, y las realidades mixtas no escapan a ello.

La democratización de tecnologías y herramientas de programación (processing, arduino, google cardboard, oculus rift, raspberry Pi), especialmente aquellas open source y de fácil acceso para la creación de experiencias de RM, con la finalidad de crear material didáctico y de divulgación.

El resurgimiento de la realidad virtual, como una expresión de dicha democratización de las tecnologías y dispositivos que han permitido que este tipo de experiencias puedan ser vivenciadas y también creadas desde los procedimientos más complejos y costosos hasta de una manera casera y económica.

Para ello, se trazan dos líneas de investigación: la primera busca relevar autores, artistas y experiencias destacadas e innovadoras en la disciplina de los últimos años a fin de establecer un mapa evolutivo; la segunda explora el aspecto técnico, desde componentes electrónicos, microprocesadores, las micro computadoras, cámaras, proyectores y dispositivos móviles.

Finalmente se propone la creación de tutoriales, material didáctico y el desarrollo de una experiencia prototípica de realidad mixta interactiva.