

CULTURA

¿Qué imaginas?

Paseo por la «Realidad Aumentada» o el presente visto con las gafas del futuro

RAMIRO VILLAPADIERNA
Día 31/10/2011 - 19.11h



JAN TORPUS

Así es como se percibe la «Realidad Aumentada»

Hay otros mundos pero están en éste y tras las gafas de Jan Torpus. Un paso más allá de lo que vemos está la imaginación: lo que querríamos ver e incluso creemos percibir -el cerebro juega- se diseña y estudia ya en lugares como la **Facultad de Ciencias Aplicadas de la Universidad de Basilea** y esta vez, a diferencia de en 1943, sin sustancias alucinógenas. Por ejemplo uno se pone las gafas y puede imaginarse como nieva en verano en Sevilla.

Es ciencia, es arte, es el futuro. Este fin de semana, con motivo del ISMAR 2011, se podría recorrer Basilea como un turista del futuro y no con un simple mapa en la mano: la cámara de Torpus serán sus ojos y vivirá en su imaginación. No grite si los cielos se colorean, los árboles se comban y una bandada de peces lo envuelve a uno a su paso por el parque St. Johann.

Setenta años después de que el **doctor Hoffmann inventase el LSD**, precisamente en Basilea, la psicodelia puede materializarse, pero fuera en vez de dentro de las mentes. «De algún modo puede materializar nuestra imaginación», ha explicado Annette Schindler, de Plug.In, esto es «cosas que suceden en el interior de nuestro cerebro aunque no llevemos cámara, ordenador ni auriculares».

Según la persona se mueve por el entorno, con unas gafas como cámaras, los satélites de posicionamiento introducen en su campo de visión los tonos, elementos, música y trucos acordes, producidos en tiempo real desde el ordenador en su mochila; un equipo que se puede montar con simples componentes de tienda y que, hoy por hoy, cuesta unos 10.000 euros. Pero con los textiles de circuitos, que el Instituto Fraunhofer experimenta ya como «ordenadores de vestir», **pronto la computación estará en la propia ropa del usuario**, que con tocar una manga o incluso pensar qué hora es, podrá ver representada la hora, el plano de metro, los precios o la composición de los objetos que señala o simplemente mira.

El científico de la Escuela Politécnica de Lausana (EPFL) Vincent Lepetit coordina la selecta cita de Basilea del Simposio Internacional sobre Realidad Aumentada (RA) y Mixta y explica a Swissinfo que «la Realidad Aumentada se trata de una tecnología que añade elementos virtuales a imágenes capturadas por la cámara», para lo que pueden dar una idea los efectos sintéticos observados en cualquier película y capaces de fundirse con la imagen real. Pero **la RA funciona en tiempo real, mientras se observa el decurso de la realidad** y los objetos son introducidos a voluntad o aleatoriamente al tiempo que las gafas captan las imágenes, por lo que permite una interacción real del usuario con las mismas. El potencial es colosal, según coinciden los expertos reunidos en Suiza, sea para el desarrollo de la expresión artística, la medicina, el turismo o el ocio.

Nueva tecnología sin lenguaje

Se trata de «una nueva tecnología para la que todavía se está intentando inventar un lenguaje», reconoce Jan Torpus, uno de los pioneros mundiales, con el Instituto de Arte y Diseño de la Escuela de Ciencias Aplicadas de Basilea, y creador de LifeClipper. La mutua **interacción entre las fronteras artísticas y las aplicaciones del diseño** se han mostrado muy productivas, tanto para el desarrollo de prototipos con enfoque comercial como la investigación del libre potencial artístico.

Desde hace 8 años trabajan en el desarrollo de proyectos artísticos en el campo de la RA, desarrollando aparatos y programas aplicados al consumo, como en la visualización de la decoración de interiores y la arquitectura, la arqueología y los videojuegos, que proporcionan la experiencia de la **inmersión del cliente en realidades alternativas y el cuestionamiento de la propia**.

Pese a su rara sofisticación, el ISMAR ha cumplido diez años y en este tiempo no ha dejado de crecer, como un vector de amplias aplicaciones futurísticas. Lepetit explica que en este año se ha visto crecer el número de publicaciones y demostraciones científicas y artísticas, algunas de ellas «muy impresionantes, incluso para alguien como yo», subraya a Swissinfo. Los especialistas reunidos estos días trabajan tanto sobre la tecnología en sí misma, como en el aspecto humano de su aplicación, cómo la RA es percibida por el usuario y cómo debería ser su interface de uso.

De hecho la RA no sólo se ha introducido ya en fantasías de acción o videojuegos, sino que de manera modesta se introduce ya, en vivo, programas de enseñanza, en transmisiones deportivas (letreros publicitarios o posiciones de juego) o en aplicaciones de telefonía móvil, capaces de introducir sobre la marcha, en una imagen tomada, las direcciones o negocios cercanos o los nombres de constelaciones sobre una imagen del cielo.

Entre la realidad y el deseo

En experimentos de Torpus como lifeClipper2 y lifeClipper3 (<http://www.lcportal.torpus.com/>) muestra los pasos hacia la conquista de esa frontera entre la realidad y el deseo. En el primero, una cámara en la mirada del cliente captura y representa lo que éste está viendo, pero aplicado sobre un fondo virtual y interrelacionado con luces, materiales, texturas y cuerpos movientes en tres dimensiones. El siguiente experimento introduce todos los efectos creados, mediante la técnica planar de mapeado, pixel por pixel sobre el perfil real del parque St Johann, superponiéndose a la realidad visitada en una escala real de 1:1.

lifeClipper3 es una obra de arte interactiva, similar a un juego. La pieza se implementa gracias a tecnologías de RA en un parque de Basilea, invitando al visitante a una caminata por el parque con un sistema de ordenador portátil adosado al cuerpo que permite la experiencia de realidades alternativas. Éste puede interactuar con el entorno a través del movimiento, la mirada e incluso la respiración. **El espacio entre las convenciones de la vida cotidiana y otros mundos paralelos se diluye** al tiempo que la interferencia de reglas físicas y culturales ponen en duda nuestra percepción de la realidad.

En Europa, Francia, Alemania, Austria y Suiza se encuentran a la cabeza del desarrollo; y en lo sucesivo, el avance tecnológico, la fijación progresiva de un lenguaje y, muy especialmente, la simultánea difusión de terminales inteligentes de telefonía móvil, supone ya en la práctica la dotación, a gran escala, de las herramientas necesarias para un gran salto adelante en la aplicación de la RA, al alcance de cualquiera y en cualquier lugar.

Compartir



[Imprimir](#)



[Conoce nuestros nuevos comentarios](#)



Añadir Comentario



La actualización en tiempo real está **habilitado**. [\(Pausar\)](#)

Mostrando 0 comentarios

Ordenar por: los más recientes primero



Reacciones



Trackback

ABC

Copyright © ABC Periódico Electrónico S.L.U.