

# Taller de Realidad Virtual

*Desde 1994, el Taller de Realidad Virtual del Centro Multimedia, en el Cenart, ha sido responsable de proyectos como la visita virtual a Monte Albán (1998), la presentación sobre el Códice Mendocino El lugar donde habitan las palabras (2003) y la reconstrucción Zócalo 1910. Un paseo virtual (2010). En esta entrevista, Luis Romero Ramos, actual coordinador del taller, habla sobre el trabajo en el área.*

*UN PROYECTO COMO ZÓCALO 1910 no se limita a la mera “visita virtual”, sino que abreva de los videojuegos en características como la interactividad por misiones y objetivos. ¿Hubo resistencia a este aspecto más bien lúdico del proyecto? En general, ¿la vinculación de esta tecnología con los videojuegos ha hecho que el Taller encuentre cuestionamientos por parte de otras áreas académicas más tradicionales?*

Aunque el proyecto no fue creado con fines totalmente lúdicos, *Zócalo 1910* ciertamente comparte características similares a las de un videojuego, ya que se pensó que esto favorecería la forma de presentar el entorno al usuario. No es que hubiera renuencia a involucrar lo lúdico en el proyecto; solamente se cuidó que no se perdiera la intención original de presentar al usuario información histórica. La tecnología de realidad virtual ha ido evolucionando y sus aplicaciones también; en principio comparten mucho con los videojuegos, pues en ambos casos se proponen mundos simulados mediante tecnologías muy similares. La popularización de los videojuegos y la estandarización de la tecnología han favorecido la exploración en otros campos como el diseño de juegos educativos. Más que el cuestionamiento de los proyectos, debido a su naturaleza interdisciplinaria presentan dificultades en la coordinación entre las diferentes áreas de desarrollo para definir qué se quiere comunicar y cómo, sin perder de vista los alcances y limitaciones de la tecnología. Los obstáculos generalmente provienen de la complejidad de traducir el conocimiento de otras áreas en una simulación que produzca una experien-

cia de aprendizaje en el usuario. Como ejemplo mencionaré de nuevo el proyecto del Zócalo, donde además de acotar la zona que se buscaba representar también se tuvo que decidir el nivel de detalle de los objetos y los personajes presentados, pues no es lo mismo modelar la Catedral para realizar una simulación estructural con objeto de estudiar su deterioro y posible rehabilitación, que realizar una simulación que permita estudiar los estilos artísticos que la componen.

*¿Cómo se vincula el Taller con otras áreas dentro del Cenart y con otros proyectos e instituciones?*

El Centro Multimedia dirige sus actividades mediante cuatro programas: el de Investigación y Experimentación Media Lab, el de Formación en Arte y Tecnología, el de Divulgación y el de Residencias y Apoyo a la Producción e Investigación en Arte y Medios. Los proyectos que se desarrollan en el primer programa cuentan con asesorías y apoyos externos de especialistas de otras instituciones. Además, los talleres apoyan constantemente proyectos de artistas externos. También existe una convocatoria bianual para desarrollar proyectos artísticos o de investigación para los que el Centro ofrece asesoría especializada, equipo y apoyos económicos para la producción de obra. El Centro Multimedia sostiene relaciones con el Programa de Residencias del Fonca, en Colaboración con la Agencia de Cooperación Internacional para el Desarrollo, el Centro Cultural de España en México y la SRE. 