

Uruguayos colonizan mundos virtuales

Oculus. Experimentan con lentes sofisticados que crean realidades paralelas

■ JUAN PABLO DE MARCO

Arquitectura, clases educativas y montañas rusas son algunos de los usos que empresas uruguayas le dan a Oculus, los lentes de realidad virtual por los que Facebook pagó 2.000 millones de dólares.

Imagínese en esta situación: en una selva hay dinosaurios, un profesor, una decena de alumnos y usted. Parece algo imposible de suceder, pero puede ser real gracias a los lentes de realidad virtual Oculus Rift.

El dispositivo fue creado por una firma que Facebook adquirió por 2.000 millones de dólares. Cubre todo el campo visual y promete una "total inmersión" en los videojuegos. Además, dependiendo del programa que se utilice, se debe utilizar un joystick (control remoto).

Saldrá al mercado mundial en agosto de este año, pero ya hay uruguayos que están trabajando en utilizarlos en diferentes ramos. Entre ellos los integrantes del Laboratorio de Simulación y Videojuegos de la Universidad ORT. La idea es que cualquier persona, en cualquier parte del mundo, se conecte a Internet a través de este dispositivo y participe de una clase como si fuera "real", comentan a El País los líderes de esta iniciativa Luis Calabria y Gabriel Lambach.

Además de esta iniciativa pedagógica, ambos crearon a fines del 2013 *Sim-Design*, una empresa que se dedica a ofrecer servicios tecnológicos utilizar en los Oculus. Como Calabria es programador informático y Lambach arquitecto, unieron las profesiones con los lentes como punto en común.

¿QUÉ HACEN? Su intención es diseñar casas "virtuales" como si fueran reales. Es decir, que los futuros habitantes paseen por ellas como si estuvieran allí. El "paseo" comienza en la puerta. Girando la cabeza, se pueden apreciar los cuadros y,

por intermedio del joystick, es posible avanzar y retroceder. Al ingresar en el dormitorio, se puede apreciar que el escritorio está a la izquierda y la cama a la derecha, por ejemplo. Además, como el sistema interpreta la presencia de una persona, al ubicarse contra algo dispuesto en el espacio virtual (un sillón, por ejemplo) no le permite avanzar.

La experiencia no es perfecta: al sacarse los Oculus, el usuario queda confundido y aturrido. "Volví a la realidad", dice un integrante de *Sim-Design* al probar el programa.

"Sumarle los lentes como herramienta de comunicación, lo hace mucho más efectivo y contundente", apunta Lambach. La fórmula de negocio es que los estudios de arquitectura les alquilen los lentes o inviten a comprar el dispositivo. Y que *Sim-Design* colabore con el diseño virtual.

Esta no es la única compañía uruguaya que trabaja en este sistema. *Synchronit* compró dos dispositivos Oculus y está "experimentando" sobre los usos que le pueden dar.

Una de las ideas que poseen es unir dos tecnologías: los lentes y el "Kinect", el aparato que detecta los gestos y movimientos de los usuarios frente a una pantalla. Con las dos juntas, "podés hacer acciones sobre ese mundo virtual sobre el que estás interactuando", puntualizó Brian Toller, integrante de *Synchronit*.

En *Sim-Design* ven potencialidades en este sentido. Por ahora se puede pasear por una casa y girar la cabeza para ver qué hay alrededor. Pero en un futuro pretenden que las personas puedan prender y apagar televisores, encender la luz e, incluso, mover los sillones.

MONTAÑA RUSA Y MÁS. La piel se eriza porque avisan que ya se puede probar el videojuego de la montaña rusa. Con cierto temor, se pone los lentes



Videojuegos. Es el uso que más se da a esta tecnología, para la cual adaptaron más de 100.

y comienza. El vagón empieza a avanzar lentamente y el nerviosismo también. El vagón está a punto de hacer un descenso exuberante. "Preparate", le dicen. Cuando empieza a bajar, libera una adrenalina brutal e insulta. Su experiencia es casi la de una montaña rusa real.

Este mismo entretenimiento planean diseñarlo y venderlo al parque de diversiones *Blu Park*, ubicado en el Parque Roosevelt. La idea es que, en vez de construir una de verdad, los usuarios puedan experimentar estar en otra a través de los lentes.

No es todo. Los lentes también pueden utilizarse para salas de cine y escenarios depor-

tivos. Por ejemplo, para que el cliente pueda elegir desde qué sitio poder apreciar mejor un espectáculo. Esta idea la pondrán a Peñarol: venderían el "estadio virtual" y, con los Oculus, los hinchas podrán elegir qué butaca les gusta más.

COMUNICACIÓN. Los expertos vaticinan que, de popularizarse esta tecnología, transformarán la forma en que las personas se comunican en el mundo.

Hasta hoy, tres personas de *Synchronit* hablan por Skype y se ven las caras en imágenes pixeladas. Uno está en Alemania, el otro en Suiza y el tercero en Uruguay. Si bien la distancia se

ha achicado a través de este programa, con los lentes de realidad virtual la brecha puede disminuir aún más. "Para nosotros sería fantástico encontrarnos en algún lugar donde nos veamos las caras como si estuviéramos físicamente presentes", afirma Fernando Guigou, otro de los uruguayos que integra la compañía.

El creador de Facebook, Mark Zuckerberg, considera que el uso de estas gafas es "diferente a cualquier cosa" que ha experimentado en la vida. "La realidad inmersiva, virtual y aumentada se convertirán en parte de la vida cotidiana", aventura el gurú de las redes sociales.

REALIDAD VIRTUAL AL DETALLE

Qué es

Es una simulación de la realidad a través de computadoras y dispositivos móviles. El objetivo es que los usuarios sientan que están viviendo en ella por un momento. Existe desde mediados de los años 90 pero antes era muy costosa.

Invento

Los Oculus fueron desarrolla-

dos por al menos seis personas. Realizaron una campaña en el sitio Kickstarter y recaudaron US\$ 255.000 para los primeros modelos.

Datos

Pesan 380 gramos y cuentan con una resolución de 1.280 por 800 píxeles, por lo que las imágenes se ven un poco pixeladas en imágenes

de alto contenido gráfico.

Precio

El dispositivo está en fase de desarrollo y hoy tiene un precio de 300 dólares. Cuando salgan definitivamente al mercado, rondarán los 350.

Versión

La nueva actualización de los lentes, llama-

da Oculus Rift 2.0, tendrá una resolución mayor que los lentes "beta". Además, será compatible con los

videojuegos de PC, Mac, Linux y Android y competirán con los Morpheus, de la asiática Sony.

