

Fuente: Academia, UDLAP

Fecha: 27 de agosto, 2014.

Espacios Interactivos de Nueva Generación

Autor: Mtro. Armando Reyes Vázquez, Profesor De Tiempo Completo, Arquitectura, UDLAP.

La primera vez que leí *Fahrenheit 451* (Ray Bradbury, 1953) tenía alrededor de 13 años, paralelo a la temática del libro uno de los aspectos que más me sorprendió fue la descripción de un espacio en particular en uno de los primeros capítulos, en este, la esposa del protagonista habla acerca de la actividad planeada para ese día: le ha llegado por correo el papel que interpretará en una obra de teatro; la diferencia reside en que el espacio donde actuará es su propia casa y el resto de los actores se relacionarán con ella a través de las tres grandes pantallas que la rodean, para cerrar la escena ella se lamenta por no contar con la cuarta pared/pantalla que haría la experiencia completa.

Esta imagen de estar inmerso en un cuarto cuyas superficies inteligentes te permitían sumergirte en posibilidades infinitas, e interactuar en tiempo real con otras personas que no se encontraban físicamente presentes me pareció fascinante; este mismo concepto continuó apareciendo de manera recurrente durante los siguientes 50 años en diferentes expresiones de la cultura popular, las nuevas tecnologías como herramientas de interacción digital se habían logrado instalar en el imaginario colectivo.

En la actualidad las superficies interactivas se han convertido en una realidad diaria a través de tabletas y teléfonos inteligentes, esto ha acelerado la necesidad de trasladar esta misma experiencia a otra escala, por lo que los profesionales del espacio han realizado grandes esfuerzos en materia de investigación para poder incorporar el tema de interacción en elementos articuladores del espacio tales como muros y pisos. Este es el caso de los espacios interactivos de nueva generación donde el punto de partida es la lectura sensible de nuestras acciones y en consecuencia la transformación formal y digital del espacio en el que nos encontramos.

En cualquier espacio interactivo existe una relación bidireccional, por una parte están los estímulos que nosotros creamos: movimientos, sonidos, gestos, palabras, y por otra la respuesta del sistema, ya sea por las reglas programadas en el mismo o por la interpretación de estímulos de otro usuario, en este sentido uno de los ejemplos más relevantes que han visto la luz recientemente, es la cancha creada por Nike para entrenar con el famoso jugador de basquetbol Kobe Bryant, donde el 100% de la superficie de juego es una pantalla LED interactiva, dicha duela interactiva tiene la capacidad de registrar los movimientos de Bryant para luego repetirlos a manera de mapeo sobre la zona de juego traduciéndolos en gráficos atractivos, dinámicos y de fácil lectura, de esta manera los jóvenes

jugadores primero observan a su ídolo para luego repetir las acciones siguiendo la sombra digital de los movimientos previamente registrados.

En la medida que estas tecnologías se propaguen en más aspectos de nuestra vida cotidiana, una nueva generación de usuarios y diseñadores nos enfrentaremos con el reto de desarrollar nuevas formas de manipular, en tiempo real, el mundo que nos rodea, un mundo con posibilidades infinitas.

Tags: [Espacios](#) [Interactivos, Fahrenheit](#) [451, Mtro.](#) [Armando](#) [Reyes Vazquez, tecnologías, interacción, VAC](#)

Acerca del autor: Armando Reyes Vázquez, Puebla, 1978. Maestro en Diseño Arquitectónico por el University College London, The Bartlett School of Architecture, Faculty of the Built Environment en Londres, Inglaterra, Arquitecto por la Universidad de las Américas Puebla con Intercambios Académicos en Stanford University y The University of Nottingham , cuenta también con Talleres técnicos de iluminación y escenarios por el Laban Center en Londres; Actualmente es , Profesor Asociado de Tiempo Completo en la UDLAP con más de 10 años de experiencia docente, Director Fundador de Adaptable [ArquitecturaDiseño], Miembro de la Academia Nacional de Arquitectura Capitulo Puebla , Miembro Fundador del Colectivo Metropolitano Co.M y cuenta con la Certificación APEC Architect de la Comunidad Asia Pacifico ; Los últimos años ha participado junto con otros arquitectos en proyectos en la iniciativa privada tales como Banca Empresarial e Instituciones de Banamex en Puebla y Monterrey, y en el desarrollo de obras y proyectos de interés público tales como Tribunal de Justicia para Adolescentes en Cuernavaca, Parque Central Los Fuertes, Modulo de Información del Rio Atoyac, Museo Interactivo de la Batalla del 5 de Mayo y Parque Lineal Atlixayotl.