

VRestaurant: Retos y oportunidades en el desarrollo de proyectos inmersivos en tiempos de distanciamiento social

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.120.g192

VRestaurant es una instalación de arte electrónico, diseño, gastronomía y multisensorialidad. Su objetivo es explorar de forma creativa el potencial de la realidad virtual (RV) para debatir cuestiones relacionadas con la alimentación saludable y la sostenibilidad. En este proyecto, vinculamos la investigación académica, vinculada al Laboratorio de Arte Electrónico de la PUC-Río, con prácticas de desarrollo de proyectos de diseño para lograr, a través de la experimentación, un resultado innovador que contribuya a cambiar el comportamiento de las personas en relación al futuro de la alimentación en el planeta. Para ello, buscamos concepciones de experiencias en RV, así como metodologías de "enseñanza-aprendizaje" (ALVES, 2008) en Diseño. En la metodología utilizamos la investigación teórica, de campo, el brainstorming, el desarrollo técnico-artístico y las pruebas. Trabajamos en formato cíclico, donde cada paso es evaluado y validado en reuniones. En estas reuniones sincrónicas discutimos ideas y planteamos las siguientes actividades. En el campo conceptual, nos preguntamos: ¿En 2050 seremos capaces de alimentar a 10 mil millones de personas de forma saludable y no dañina para el planeta? Los seres humanos producen alimentos a una escala que ha afectado la estabilidad climática y los diversos ecosistemas. La conversión de bosques en pastizales perjudica la migración de aves y altera los periodos de lluvia y siembra. Además, los alimentos producidos suelen tener un valor nutricional bajo, lo que conduce a dietas poco saludables, provocando desnutrición y obesidad. Por lo tanto, a través de la conciencia, el compromiso y la emoción, brindamos a los participantes una reflexión que fomentará cambios en el comportamiento individual, que pueden generar cambios sociales más amplios. En el campo del Diseño, exploramos aspectos de la

realidad virtual como la inmersión, la interactividad, la multisensorialidad y el sentido de presencia. Cada una de estas áreas es capaz de producir reacciones emocionales en los seres humanos. La sensación de que estamos viviendo un entorno desconocido puede ser una experiencia placentera y emocionante para algunos y difícil para otros. Sin embargo, estas sensaciones agregadas a la tecnología de realidad virtual son invariablemente fuertes e impactantes. Con las restricciones sanitarias impuestas por el Sars-Cov-2, la mayoría de las actividades iban dirigidas a nuestros hogares y debían adaptarse a una realidad mediada por pantallas. Las tecnologías inmersivas permiten estar en contacto con otras personas, haciendo que las actividades agotadoras, como mirar una pantalla, sean más agradables. Las posibilidades interactivas de esta tecnología también proporcionan una mayor colaboración en el desarrollo de tareas. Estos potenciales aliados a la comunicación remota fueron los puntos rectores de VRestaurant. El equipo de desarrollo es multidisciplinario, compuesto por profesores, estudiantes de posgrado, licenciados, profesionales del diseño, gastronomía, artes, derecho, arquitectura y cine. Esta multiplicidad de perfiles, antecedentes y edades proporciona un rico intercambio de conocimientos, asegurándose de que cada área sea tratada por aquellos que tienen la experiencia o que demuestran interés en profundizar, incluso sin experiencia previa. En nuestros procesos, adaptamos el universo tridimensional de los cascos VR a través de representaciones esquemáticas, storyboards, videos, animaciones, presentaciones de diapositivas y documentos de texto, siempre compartidos de manera que todos puedan analizar y dar su opinión. Este enfoque, que prioriza las relaciones horizontales (FREIRE, 1987), ha generado un vasto repositorio teórico, experimental y práctico, además de un entorno de desarrollo creativo y estimulante.