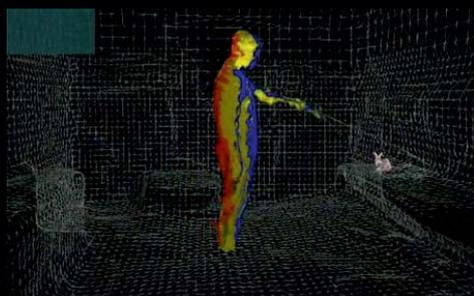


Material y virtual son dos términos que etimológicamente las nuevas generaciones tienden a diluir en diferentes formas de espacio tecnológico. Como ya habían previsto algunos científicos, "una pantalla conectada a una computadora digital nos da la oportunidad de familiarizarse con los conceptos no realizables en el mundo físico. Es un espejo a un país de las maravillas matemático". [Ivan Sutherland_1965].

La potencia que empiezan a adquirir ciertas tecnológicas basadas en la Kinect de la corporación Microsoft nos indican el camino que puede tomar la actual transición materia- virtual:



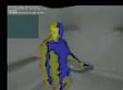
Camera
Projector



Room
Projector



SLAM
Projector



VIDEO



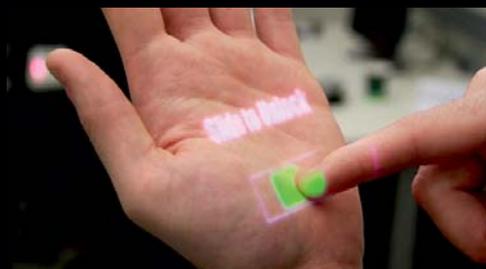
El proyecto **IllumiRoom** desarrollado por el equipo compuesto por: Hrvoje Benko, Andrew Wilson, Eyal Ofec y Brett Jone de Microsoft Research se presentará en la próxima conferencia CHI2013 a finales de abril en París. El proyecto permite aumentar el área de visión alrededor de la pantalla mediante proyecciones. Lo virtual se superpone a lo material modificándolo.



VIDEO



El concepto de realidad del ciudadano_media puede llegar a ser mas artificial, si cabe, con herramientas como las que acabamos de ver. Dado que permiten que elementos del ciberespacio y del espacio físico euclidiano interaccionen en la realidad del usuario casi al mismo nivel. En esta interacción es necesaria la comunicación hombre máquina y los avances en este campo deben ser tenidos en cuenta. De las **múltiples investigaciones** en curso de la corporación Microsoft destaco **OmniTouch** que convierte cualquier superficie en una pantalla táctil.

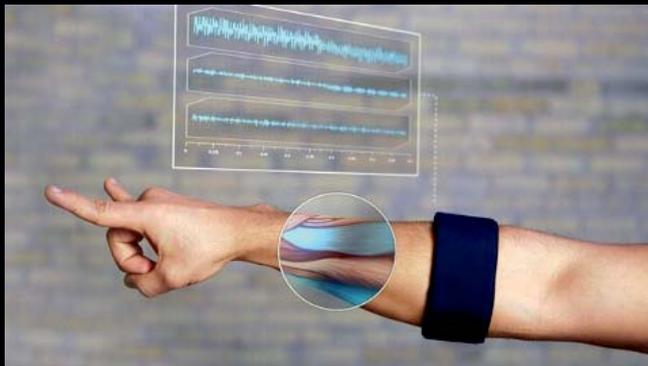


VIDEO



Donde podemos observar que no solo se trata de interactuar con la máquina, sino que se generan instrumentos de control en el espacio virtual que permiten controlar elementos del espacio físico euclidiano. Estos elementos virtuales pueden sustituir a elementos físicos por su versatilidad y su alta rentabilidad económica. Dado que para las empresas o corporaciones tendrán un coste de producción que tiende a cero y una posibilidad de venta que tiende a infinito.

Otra investigación respecto a los interfaces introduce una novedad importante que es el control a partir de impulsos musculares sin técnicas invasivas (sin la operación quirúrgica de introducir electrodos en los nervios musculares):



VIDEO



Para todos aquellos que sientan cierta tecnofobia (piensen en el valor comercial-publicitario y táctico-militar que sería poseer los datos de todas las habitaciones del mundo escaneadas en 3D), recordarles que los generadores del ciudadano_media como producto-mercancia son las corporaciones y sus T.I.C. Dicho comportamiento ya lo tienen estudiado y clasificado, es mas, los publicistas ya lo usan:



VIDEO



Una reflexión para finalizar:

Cuarenta y ocho años mas tarde aun existen profesiones que rodeadas de indicios y tendencias firmes cuestionan la afirmación de Sutherland. Como polo opuesto otras profesiones se adaptaron y trabajan a *los dos lados del espejo*. En toda evolución existen colectivos que se adaptan y otros que se extinguen. Lo que es incuestionable es que la realidad conceptualmente tiende a desmaterializarse.