

MirroR

Creando nuevos espacios sonoros telemáticos

Grupo de Investigación: DICOVI Redacción: Comunicaciones C-Transmedia

¿Conciertos con artistas conectados al mismo tiempo desde diferentes partes del mundo? El streaming ha evolucionado más allá de lo virtual, los conciertos ya no son solo la interpretación de uno o varios artistas detrás de una pantalla, ahora son obras de arte que mezclan los espacios físicos y virtuales.

MirroR es un nuevo prototipo que ha llevado la música y los conciertos a otro nivel al basar su desarrollo en los **sistemas telemáticos**¹. Ha sido desarrollado por el PhD. en Diseño y Creación, docente de la Universidad de Caldas, Colombia, **Mario Humberto Valencia**, para que **artistas, performers e intérpretes telemáticos** (músicos remotos) puedan trabajar de manera **colaborativa y colectiva** en el **diseño de espacios sonoros y performance telemáticos** (conciertos que emplean diversos canales de comunicación y transmisión simultáneamente), experimentando sonidos e imágenes a través de la **interacción humano-computador (HCI)**.

1. Los sistemas telemáticos emplean las herramientas informáticas y tecnologías de la comunicación para el intercambio de datos de manera simultánea.



La **telemática + música** ha permitido que artistas e intérpretes puedan trabajar en dos o más lugares conectados a través de **redes de banda ancha**, que retransmiten el audio y el video en **tiempo real**. Podemos estar en Colombia tocando la guitarra, junto con un redoblante en Estados Unidos y un cantante en España, de manera simultánea y con un público físico y otro virtual (a esto se le conoce como un **performance sonoro**).

Durante el desarrollo del prototipo, la **metodología** implementada consistió en adoptar un **enfoque evolutivo**, es decir, evaluar el funcionamiento de **MirroR** en los conciertos y una vez finalizados, se pregunta a los músicos sobre el desempeño del prototipo, para así realizar los ajustes necesarios y empezar nuevamente la etapa de testeo.

Estos ciclos iterativos de evaluación y corrección fueron posibles gracias a los **sistemas de trabajo colaborativo (CSWC)** implementados durante las interpretaciones y apoyados por computadoras, artistas en diferentes partes del mundo, evaluadores de experiencia de usuario, asistentes de laboratorio, sistemas de audio y video, la interfaz **MirroR Box** y el prototipo **MirroR** montado.

Gracias a la creación de este prototipo, el PhD. Valencia junto con su equipo de investigadores **logró desarrollar un entorno performático audiovisual telemático**, es decir, un espacio donde artistas, imágenes y experiencias sonoras se encuentran para crear una experiencia de un **campo performático aumentado** (se extiende la percepción de la realidad).

Además, otro de los hallazgos de la investigación del docente al enfocarse en la experiencia del público durante los conciertos dio cuenta de la necesidad de no revelar mucho de la experiencia previa, debido a que esto reduce el impacto y participación en el performance por parte del público. Por esta razón, se plantearon nuevas preguntas como: *¿Si el usuario también puede interactuar, cómo cambia la conciencia del intérprete hacia los espectadores?* y *¿cómo cambia la relación del espectador consigo mismo?* dejando abierto el debate para futuras investigaciones, análisis y nuevos desarrollos **tecnológicos**.



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



C-TRANSMEDIA
CENTRO DE INVESTIGACIÓN