

‘Virtual Memory’ rescata la memoria indígena con realidad 3D



📅 ENERO 8, 2022

Víctor Vergara

Contenido patrocinado

Una experiencia para perderse un ratito de este mundo al visitar una galería tridimensional. Virtual Memory es un proyecto de realidad aumentada y virtual, desarrollada por dos docentes de la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual de la Universidad de las Américas (UDLA). **El resultado fue fenomenal** y con propósitos educativos.

[Eliana Barrios](#) (Quito, 1987) y Juan Diego Andrango dirigieron la investigación desde 2018. Ellos quisieron dar a conocer de forma innovadora la memoria de lideresas indígenas ecuatorianas que lucharon por los derechos colectivos de sus comunidades.

Revista Mundo Diners conoció de cerca este novedoso proyecto. Barrios contó todos los detalles del funcionamiento de la aplicación digital, que debe utilizarse a través de un [Oculus modelo Quest 2](#) (gafas de realidad virtual).



Por medio de los controles, el usuario puede moverse dentro de la galería virtual y contemplar las pinturas, acompañadas de las reseñas históricas de personajes sociales como [Dolores Cacuango](#), [Tránsito Amaguaña](#), Manuela León, las hermanas Baltazara y Manuela Chivisa y Lorenza Avemañay.

¿Cómo se siente el Virtual Memory?

Al colocarse los lentes especiales, se siente inmediatamente como se traspasa a otra dimensión. La realidad virtual ofrece un campo visual de 360 grados. Para aquellas personas que nunca lo han experimentado, ligeros mareos podrían presentarse durante los primeros minutos de su uso.

Tras acostumbrarse al movimiento, la acción se vuelve más natural e incluso el usuario puede sentirse cómodo viendo hacia arriba, abajo, a los lados y sentir que se está allí, presente en algún lugar ficticio. A la par, se disfruta de fondo con música andina y narraciones en español, francés, kichwa e inglés sobre la historia de las protagonistas.

Este formato de realidad virtual sorprende tanto, que al quitarse las gafas y volver a la realidad se siente como volver de un escenario de la Matrix (en referencia a esa popular película de ciencia ficción).

Los creadores

Barrios cuenta que desde muy pequeña se volcó a la creatividad. Se graduó en la Universidad Tecnológica Indoamérica, en la carrera de Ingeniería en Diseño Digital y Multimedia. Ahora, se considera una artista digital, que trabaja con diversos softwares como After Effects, Photoshop y Unity.

Ella recibió la colaboración de estudiantes bajo su tutela, entre ellos Xavier Peñaherrera (realidad aumentada), Alex Estrella y Daniel Guevara (pintura digital); Wilson Vera (animaciones) y Ángel Jumbo (asistencia técnica).

La diferencia entre realidad aumentada y virtual es que la primera modalidad requiere el uso de un teléfono inteligente o *tablet* para acercarlo a una pintura colocada en una pared y observar mediante el dispositivo como tal pintura empieza a moverse. La realidad virtual requiere el uso de unas gafas marca Oculus u otras similares.

“Nuestro proyecto es pionero en el uso de estas tecnologías porque lo que queríamos hacer era mezclar estos dos conceptos. Nosotros rescatamos los eventos importantes de estos personajes indígenas y los mezclamos con estas dos nuevas tecnologías”, indicó Barrios.

Desde el punto de vista financiero, Virtual Memory contó con la autogestión de los docentes Barrios y Andrango, con la cooperación permanente en equipos tecnológicos por parte de la UDLA.



Un usuario vive la experiencia de utilizar la aplicación de realidad virtual ‘Virtual Memory’ dentro de las instalaciones de la UDLA. Foto: Víctor Vergara

La sexta edición del [Festival Internacional Multifest 2021](#) se convirtió en el escenario donde el público conoció por primera vez el Virtual Memory en su nueva modalidad virtual. Este encuentro sobre innovaciones y propuestas tecnológicas se efectuó entre el pasado 24 y 26 de noviembre del 2021, dentro de las instalaciones de la UDLA.

“La idea es **seguir impulsando este tipo de proyectos** a nivel internacional. Es importante que se exhiban los proyectos que los estudiantes y docentes hacen. Esta es la carrera del futuro, eso nos enorgullece mucho”, asegura Paulina Donoso, directora de la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual de la UDLA.

Además, este proyecto fue publicado el 25 de noviembre como fecha conmemorativa al Día Internacional de la Eliminación de la Violencia contra la Mujer.

Virtual Memory también contó con el apoyo de la Alianza Francesa de Quito, Forum Des Images y la Embajada de Francia en Ecuador.

Actualmente, Virtual Memory se mantiene como un proyecto digital académico amparado por la mencionada universidad. Sin embargo, Barrios **no descarta que a largo plazo** cualquier usuario pueda ingresar a la galería virtual desde su casa, para el disfrute de esta experiencia abierta y educativa.

Teaser galería virtual:



Para más información, pueden ingresar a la página web: <http://www.elianabarrios.com>

Por Víctor Vergara