

## El futuro del diseño pasa por Basilea



**Se llama 'lifeClipper2' y utiliza las tecnologías más avanzadas para explorar los límites de la realidad aumentada. Desarrollado por el Instituto de Investigaciones en Arte y Diseño de Basilea, el proyecto abre nuevas fronteras con sus aplicaciones en arquitectura, arte, arqueología o gestión del patrimonio.**

Un paseo virtual a orillas del Rin con su creador, el artista y diseñador Jan Torpus.

El visitante camina por el parque Sankt Johann de Basilea como una especie de astronauta de paso vacilante. Con la cabeza cubierta con un casco provisto de visores, auriculares y cables diversos a los que se suma un complejo dispositivo a la espalda. Una especie de 'mochila' que incorpora un ordenador de última generación, un GPS, sensores y

« 1 / 5 »  
Jan Torpus con las máquinas que hacen posible lifeClipper2. (Rodrigo Carrizo Couto)

diversos artilugios. A pesar de la proverbial discreción suiza, los ciudadanos que pasean a esas horas por los jardines no pueden evitar detenerse a mirar al extraño personaje.

No se trata de ninguna extravagancia ni del rodaje de una película de ciencia-ficción, sino del proyecto 'lifeClipper2', creado por Jan Torpus, profesor de Nuevos Medios e investigador del Instituto de Investigaciones en Arte y Diseño (IDK) de Basilea. Considerado una de las 'estrellas nacientes' del diseño suizo, Torpus se formó en la prestigiosa Escuela Massana de Barcelona. De sus años españoles, el diseñador conserva un castellano impecable y un auténtico amor por el estilo de vida mediterráneo. ¿Pero en qué consiste lifeClipper2?

### En el universo de la "realidad aumentada"

"Se trata de un innovador proyecto en investigación de diseño que explora los límites de la realidad aumentada", explica este curioso cruce entre artista e ingeniero que es Jan Torpus. Un trabajo que asocia elementos artísticos y tecnológicos cuyas ramificaciones entran en esferas como la arquitectura y la planificación urbanística.

¿Qué es la "realidad aumentada"? "Es el hecho de potenciar el espacio real con algo más. En vez de reemplazar la realidad por la virtualidad, nosotros incorporamos elementos de síntesis al mundo real para expandir sus posibilidades", explica.

"Hace cuatro años lifeClipper se limitaba a una cámara de vídeo con algunos efectos y superimposición de imágenes de vídeos prefabricados que se añadían a lo que el visitante puede ver", analiza el creador, "pero ahora el espectador 'penetra' realmente dentro de un modelo 3D al mismo tiempo que experimenta la realidad".

El artista se entusiasma al precisar que "uno puede visitar los objetos en 3D y girar a su alrededor, observarlos desde distintas perspectivas y 'vivir' literalmente con ellos. Es un enorme progreso respecto a la primera versión".

Llevar a cabo 'lifeClipper2' no es cosa fácil y requiere la participación de numerosos especialistas, programadores, informáticos y técnicos. Un proceso que incluye, entre otras cosas, un equipo de geólogos y agrimensores que escanean la totalidad del Parque de Sankt Johann con un sistema especial de puntos a escala 1:1.

El trabajo se divide en tres partes bien diferenciadas. Una está consagrada a la arqueología y el patrimonio. Aquí el visitante descubre como por arte de magia un poblado celta de hace 2000 años superpuesto a la ruidosa realidad de la Volta-Platz de hoy.

### Viaje virtual a la Basilea de hace 2000 años

Los sonidos y las imágenes de la vida cotidiana de ese pasado remoto reviven ante nuestros ojos mientras entramos en las chozas, vemos los fuegos del hogar, los útiles de trabajo primitivos e

incluso al perro familiar en un rincón, "en una combinación de virtualidad y realidad objetiva", en palabras del padre de la criatura.

"Todas y cada una de las casas celtas están en exactamente el mismo emplazamiento en que estaban hace dos milenios", aclara Jan Torpus, que colabora con los arqueólogos de Basilea para recuperar el pasado. Y de ese pasado llegamos con apenas unos pocos pasos al futuro para una visita virtual al Campus Novartis. Es la segunda parte de lifeClipper, que explora las posibilidades de la realidad aumentada aplicada a la arquitectura.

Apretando un botón iniciamos una vertiginosa ascensión hacia los cielos de Basilea para admirar una perspectiva a vuelo de pájaro del Rin y los jardines y edificios que formarán el día de mañana el Campus Novartis, tal como será una vez terminado el ambicioso proyecto. Pero es un vuelo a 60 metros de altura que, obviamente, sólo está en el mundo de lo virtual. "La imagen de los visitantes dando gritos de asombro al vivir esa subida a los cielos es impagable", se regocija Torpus entre risas.

De hecho, el socio principal del proyecto es la farmacéutica Novartis, que 'presta' al IDK algunos sectores de su futuro campus a orillas del río para llevar a cabo la experiencia. Al coloso farmacéutico se suman una larga lista de empresas de la ciudad, así como el Departamento de Urbanismo de Basilea.

¿Cuál es el valor añadido de estas innovaciones suizas en diseño arquitectónico asistido por ordenador? "lifeClipper no reemplaza a elementos como el CAD (computer assisted design) y los clásicos 'renderings' (reconstrucciones virtuales, generalmente en 2 D) usados en arquitectura. Lo que hacemos es añadir información a lo ya existente. Es un trabajo de suma".

Por último, el visitante llega al 'Playground' donde nos sumergimos en las posibilidades de lifeClipper2 desde un punto de vista artístico y lúdico. En esta fase alucinógena de la experiencia, uno descubre desde inmensas moscas en cristal transparente que sobrevuelan el cielo de Basilea hasta mosaicos de colores y alucinantes objetos virtuales en 3D capaces de hacer dudar de sus sentidos al más pintado.

"Lamentablemente, de momento los 160.000 habitantes de Basilea no pueden disfrutar del proyecto", señala Torpus antes de aclarar que "ése es, posiblemente, su punto débil". Pero a pesar de esas limitaciones las puertas no están cerradas. Los lectores interesados en vivir la experiencia en carne propia pueden ponerse en contacto con sus creadores en la página web adjunta (ver enlaces). Una serie de visitas organizadas tendrán lugar los días 10, 17 y 24 de enero.

"Estamos desarrollando un vocabulario nuevo para una forma de arte nuevo, pero aún no sabemos exactamente para qué servirá", dice Jan Torpus antes de concluir: "De hecho, esperamos lo inesperado".

swissinfo, Rodrigo Carrizo Couto, Basilea

#### IDK Y HDK

---

El IDK forma parte de la Academia de Arte y Diseño de Basilea, una de las primeras escuelas de Europa en enseñar arquitectura, dibujo y diseño industrial. Su departamento de tipografía es una leyenda dentro de su especialidad.

Fue igualmente la primera escuela en tratar el vídeo como una forma de arte creativo. Entre sus ex alumnos se cuenta la mundialmente célebre artista suiza Pipilotti Rist, 'enfant terrible' del vídeoarte europeo.

La Universidad de Ciencias Aplicadas del Noroeste de Suiza cuenta con más de 600 alumnos de los que el 10% son extranjeros. Su director actual es Alois H. Müller.

El campo de trabajo actual del IDK abarca la imagen, la noción de espacio, la virtualidad, el 3D, y la tecnología de materiales. En particular, sus esfuerzos apuntan en la dirección de la 'realidad aumentada'

El instituto cuenta con el apoyo del Gobierno suizo y dispone de un presupuesto cercano a los 2 millones de euros anuales para un equipo de 10 investigadores.

El dinero proviene de la Comisión de Tecnología e Innovación y del Fondo Nacional Suizo para la Investigación Científica tras aprobación de proyectos, además de socios privados y empresas.

#### DATOS CLAVE

---

El diseño helvético y sus varias ramificaciones representan un volumen de negocio de 17.000 millones de francos suizos y genera más de 82.000 empleos.

El diseño y las artes representan un 2% del total de exportaciones suizas, según un informe de la

ENLACES

---

- Lifeclipper (<http://www.lifeclipper.net/>)
  - Página web del proyecto lifeClipper2 (<http://www.lifeclipper.net/>)
  - Instituto de Investigaciones en Arte y Diseño de Basilea (IDK (<http://www.idk.ch/>))
  - Web personal de Jan Torpus (<http://www.torpus.com/>)
  - Universidad de Ciencias Aplicadas del Noroeste de Suiza ([http://www.en.fhnw.ch/homepage?set\\_language=en](http://www.en.fhnw.ch/homepage?set_language=en))
- 

**URL del artículo:** <http://www.swissinfo.ch/spa/swissinfo.html?siteSect=105&sid=10069711&ty=st>