

**Proyecto Correl, una experiencia interactiva de realidad virtual que demuestra la tecnología inmersiva emergente en arquitectura, lanzada en la exhibición de *Diseño como segunda naturaleza. Zaha Hadid Architects, en el MUAC.***

**11 diciembre 2018**

Proyecto Correl es un experimento de colaboración en realidad virtual de presencia múltiple (RV) que ilustra el desarrollo de conjuntos complejos dentro del espacio virtual. Una extensión digital compartida de nuestra realidad física que propone una nueva relación dinámica entre los creadores humanos y la lógica de la máquina. Desarrollado por Unreal Engine, el Proyecto Correl demuestra las posibilidades de la tecnología inmersiva emergente para la arquitectura.

Fundado en 2014, Zaha Hadid Virtual Reality Group (ZHRV) está trabajando para dar forma a la tecnología de realidad virtual inmersiva para el diseño arquitectónico, que incluye herramientas de visualización y modelado en tiempo real. ZHRV se centra en la producción y proliferación del uso de la realidad virtual como herramienta de diseño y en la investigación del potencial de tecnologías específicas que pueden mejorar el proceso de diseño arquitectónico.

Asociándose con líderes en el desarrollo de software de inmersión y tecnologías de hardware: Unreal Studio, HP Virtual Reality Solutions, NVIDIA y HTC VIVE, ZHRV combinó el rastreo a escala de la habitación con capacidades gráficas de gran potencia para desarrollar el Proyecto Correl para la exposición *Diseño como segunda naturaleza. Zaha Hadid Architects*. Exposición en el MUAC en la Ciudad de México.

El Proyecto Correl invita a los visitantes de la exposición a colaborar en tiempo real, experimentando una escala y un diseño digital aumentado para construir colectivamente una estructura virtual que crecerá en los próximos meses. Las iteraciones progresivas de esta estructura digital se capturarán y exhibirán como modelos impresos en 3D a escala.

Hasta tres visitantes se verán inmersos en el entorno virtual al mismo tiempo, moviéndose libremente en el espacio digital para seleccionar, escalar y colocar componentes según sus preferencias y un conjunto dinámico de reglas asignadas para actuar en función de la escala elegida del componente. "Esto es posible gracias a Unreal Studio, la tecnología gratuita en tiempo real que ayuda a los arquitectos a visualizar nuestras ideas más creativas", explica Helmut Kinzler, jefe de ZHRV.

Si bien los componentes de construcción virtual y los principios rectores que informan los algoritmos de colocación han sido diseñados por Zaha Hadid Architects, la escala de los componentes y su posición de colocación depende completamente del visitante.

Los componentes colocados individualmente pronto desaparecerán del espacio de RV a menos que estén conectados con otros para formar un clúster. Cuantos más componentes estén conectados entre sí dentro de un clúster, más tiempo existirá en el espacio RV. Cada clúster o componente conectado directamente a la estructura primaria dentro del espacio virtual permanecerá como un elemento permanente del diseño.

La estructura virtual emergente creada a partir de la colocación acumulada de componentes actúa como una memoria colectiva y se define por principios que reflejan sistemas de crecimiento evidentes en el mundo natural, un sector de investigación en curso de Zaha Hadid Architects.

El Proyecto Correl presenta a los visitantes de la exhibición *Diseño como segunda naturaleza. Zaha Hadid Architects* en el MUAC con una experiencia en realidad virtual que demuestra las notables posibilidades que las tecnologías inmersivas ofrecerán a los arquitectos para colaborar y diseñar en realidad aumentada.

La exposición *Diseño como segunda naturaleza. Zaha Hadid Architects* en el Museo Universitario Arte Contemporáneo de la Universidad (MUAC), en la Ciudad de México, explora la metodología y el proceso creativo de Zaha Hadid Architects (ZHA), y muestra los 40 años de investigación en nuevas técnicas de diseño y construcción. Como innovaciones materiales. La exposición continúa hasta el 3 de marzo de 2019. [www.muac.unam.mx/exposicion/zaha-hadid-architects](http://www.muac.unam.mx/exposicion/zaha-hadid-architects).

Proyecto Correl, una experiencia interactiva de realidad virtual que demuestra la tecnología inmersiva emergente en arquitectura, lanzada en la exhibición *Diseño como segunda naturaleza. Zaha Hadid Architects*, MUAC, Ciudad de México

Notas a los editores:

### **Unreal Engine:**

El equipo empresarial de Unreal Engine apoya y nutre mercados verticales interesados en usar tecnología en tiempo real dentro de sus procesos. Industrias como la automotriz, la arquitectura, el cine, la ciencia, la industria aeroespacial, el mercadeo y la educación, usan tecnología en tiempo real para crear experiencias de usuario inmersivas.

Unreal Studio es un conjunto de herramientas y servicios 100% libres de regalías que combinan la potencia de Unreal Engine con las funciones necesarias para acelerar los resultados, facilitar la adopción y brindar apoyo a los profesionales en el espacio empresarial.

Unreal Studio simplifica el proceso de creación de impresionantes imágenes en tiempo real para la arquitectura, el diseño del producto y la fabricación, al tiempo que reduce el tiempo de iteración mediante la transferencia eficiente de datos de CAD, 3ds Max, SketchUp Pro y Revit a Unreal Engine.

Unreal Studio beta está disponible gratuitamente en [www.unrealengine.com/en-US/studio](http://www.unrealengine.com/en-US/studio)

### **Soluciones de realidad virtual de HP:**

El enfoque de HP hacia la realidad virtual se basa en su rica historia de innovación de productos y en las relaciones profundamente arraigadas con los clientes que le permiten ofrecer las tecnologías más inmersivas que ayudan a las empresas a liderar sus industrias. Los dispositivos versátiles y de alta potencia de HP, como la mochila HP Z RV y los audífonos de realidad mixta HP - Edición profesional, permiten a los clientes crear y consumir contenido de realidad virtual. Los productos de calidad comercial de la compañía están diseñados para aplicaciones empresariales de misión crítica que requieren altos niveles de seguridad, capacidad de administración, confiabilidad y aplicaciones certificadas por ISV.

Soluciones de realidad virtual HP [www.hp.com/go/reinventrealreality](http://www.hp.com/go/reinventrealreality)

### **Acerca de HTC VIVE**

VIVE es una plataforma de realidad virtual, la primera en su tipo, construida y optimizada para la realidad virtual y las interacciones reales. Cumpliendo con la promesa de la realidad virtual con la tecnología que cambia el juego y el mejor contenido de su clase, VIVE ha creado el ecosistema más sólido para el hardware y el software de la realidad virtual, y ofrece la realidad virtual a consumidores, desarrolladores y empresas por igual. El ecosistema VIVE se basa en el mejor hardware RV del mercado, con el respaldo de VIVE X, un acelerador de \$ 100 millones para RV y nuevas empresas relacionadas, Viveport, una plataforma global y tienda de aplicaciones con el primer modelo de suscripción RV del mundo que opera en más de 60 países, y VIVE Studios, su iniciativa de desarrollo y publicación de contenido de realidad virtual.

VIVE Arts aprovecha la tecnología de vanguardia para transformar la forma en que se experimenta la cultura, ofreciendo proyectos únicos a los que se puede acceder desde cualquier parte del mundo. Fomenta la innovación digital, trabajando con los principales artistas, museos y organizaciones culturales para crear obras de arte inmersivas y exhibiciones utilizando HTC Vive. Desde su lanzamiento en 2017, las innovadoras asociaciones de VIVE Arts han incluido la Tate Modern y la Real Academia de las Artes de Londres, el Museo Nacional de Historia Natural de París, el Museo del Hermitage de San Petersburgo y el Museo del Arte de Basilea de Hong Kong. Hong Kong y el Museo del Palacio Nacional de Taipei, entre otros.

Para obtener más información, visite [www.arts.vive.com](http://www.arts.vive.com)