

El arte y la tecnología: El futuro del entretenimiento



La **tecnología** está avanzando de manera exponencial. ¿Te has preguntado cómo esto **afecta al mundo del arte**?, ¿En qué trabajan la **industria creativa** actualmente?, ¿Qué nos espera en 10 años?

Los profesores, **Rolando Cruz** y **Moisés García**, de la [Escuela de Ingeniería y Ciencias del Tec campus San Luis Potosí](#), expusieron sobre el tema en el Foro **¿Qué es el Arte Digital?**

En el evento del Instituto Potosino de Bellas Artes, explicaron cómo la **tecnología** es **utilizada por artistas** para llevar el arte al siguiente nivel.

"La tecnología nos permite apreciar el arte no solo de una nueva forma, sino también desde casa"
.- Moisés.

El arte de la robótica en el cine

El **Dr. Rolando Cruz**, en su conferencia "**El arte de la robótica en el cine**" expuso cómo los **robots** han sido parte de la **cultura del cine** desde hace muchos años.

"Cuando pensamos en robots en el cine, en el anime, pensamos en robots como Robotina o Astroboy, que para su tiempo era increíble", mencionó Rolando.



YouTube: Grogu | Behind The Scenes History

width="900" loading="lazy">

Lo primero que necesitamos comprender es qué es la **robótica de servicios** y cómo funciona.

La **robótica de servicio**, tal como expresa su nombre, son robots **al servicio de los humanos**. Generalmente utilizan **inteligencia artificial**, para **imitar** el **comportamiento** inteligente de los **humanos**.

"Desde **robots** que nos **traen café**, robots **rescatistas**, hasta **drones** que generan **imágenes** en el aire, todo eso es robótica de servicio", expresó Rolando.

Entre esos servicios se encuentra el **arte**, donde a través de: cámaras robóticas, maquinaria teatral, luces robóticas y drones; creamos una **nueva experiencia** para el consumidor.

"En la serie de The Mandalorian, para Grogu, 3 personas controlan un robot para tener las expresiones faciales perfectas".- Rolando.

En el **cine**, principalmente, se utilizan diferentes robots como **animatrónicos** y **androides** para presentar diferentes personajes.

"Tomemos cómo funciona The Child, **Grogu**, en la serie de **The Mandalorian**; En ella **3 personas** controlan un robot para tener las **expresiones faciales perfectas**". compartió Rolando.



width="900" loading="lazy"> Realidad virtual y aumentada en el arte

Por su parte el **Dr. Moisés García** en su conferencia "**Realidad virtual y aumentada en el arte**" compartió diferentes ejemplos de cómo estas **realidades** son **empleadas**.

La **realidad aumentada** es **integrar gráficos** en el **mundo real**. Es decir, agregar elementos digitales a nuestra realidad.

"La realidad aumentada vino a cambiar el cómo percibimos las cosas".- Moisés.

"Tal como vimos en Pokémon Go hace algunos años, la realidad aumentada vino a cambiar el cómo percibimos las cosas", expresó Moisés.

El Dr. Moisés nos comparte cómo, aunque para muchos **el arte y la tecnología** se oponen, en realidad se **complementan perfectamente**.

Esto lo podemos ver en **artistas** como **Anna Zhilyaeva** o **Yunuen Esparza**, quienes agregan la **realidad aumentada** y dan movimiento a sus obras.



width="900" loading="lazy">

Además, con tan solo nuestro **celular**, podemos acceder a recursos como **Egypt VR** y **The Louvre Museum | a 360° Experience** donde exploramos lugares maravillosos en **360° grados**.

"La tecnología nos permite apreciar el arte no solo de una nueva forma, si no también desde casa", comentó Moisés.

SEGURO QUERRÁS LEER TAMBIÉN: