

FRACTURA

Azahara Cerezo et Mayte Gómez Molina | Espagne



Fracture est un essai immersif qui explore l'expérience de la réalité virtuelle offerte par des appareils tels que l'Oculus Quest 2.

Alors que nous nous immergeons dans des environnements immersifs, les lunettes balayent continuellement l'espace autour de nous et surveillent nos mouvements à l'aide de 4 caméras infrarouges intégrées et de 2 contrôleurs avec accéléromètres et gyroscopes.

Le fonctionnement de l'appareil lui-même, ainsi que les logiques commerciales qui le sous-tendent, cachent en fait des coutures et des opacités qui n'ont pas grand-chose à voir avec l'esthétique minimaliste de la Silicon Valley.

La pièce propose de tracer les tentacules de l'idée d'immersion au-delà des technologies numériques actuelles, en cherchant des résonances dans crepitar del fuego, les expériences collectives et les instruments de vision qui nous permettent de dévoiler la magie pour voir les mondes que nous sommes en train de construire.

Fracture is an immersive essay that explores the virtual reality experience offered by devices such as the Oculus Quest 2.

As we immerse ourselves in immersive environments, the goggles continuously scan the space around us and monitor our movements using 4 built-in infrared cameras and 2 controllers with accelerometers and gyroscopes. The functioning of the device itself, and the commercial logic behind it that underlie it, in fact conceal seams and opacities that have little to do with the minimalist aesthetics of Silicon Valley.

The piece proposes to trace the tentacles of the idea of immersion beyond today's digital technologies, seeking resonances in *crepitar del fuego, the collective experiences and instruments of vision that enable us to unveil the magic to see the worlds we are building.

