

# CINE DE INMERSIÓN VIRTUAL: FUTURO DEL ENTRETENIMIENTO AUDIO-VISUAL

## INTRODUCCIÓN

Hasta ahora, el cine ha evolucionado desde el primitivo cine mudo de los hermanos Lumière en 1895, hasta el cine digital del siglo XXI.

La producción de películas, significa un gran cúmulo de actividades y profesiones involucradas en esta actividad: un guion, un storyboard, vestuario, música, iluminación, locaciones, instrumental fotográfico, financiamiento, producción, distribución, selección de Director y Productor, elenco, publicidad, etc., etc. Dada la magnitud de este trabajo, tanto en el número de participantes y costo-beneficios involucrados, se requiere de la contribución de muchas partes que implique este proyecto. Sin duda es una aventura de descubrimientos y cambios en el propio proceso de la producción. Así, se requiere del expertise de quienes se involucren en él. Es un proyecto ambicioso, de largo aliento, pero que puede ser muy enriquecedor para los que puedan participar de esta hazaña.

El entretenimiento audio-visual ha experimentado diversos cambios en los medios para producir sensaciones frente a la percepción de imágenes. Así tenemos, por ejemplo, los dispositivos visuales, como el estereoscopio y los View- Master; los dispositivos audio-visuales sin lentes, como el cine en 2D y Cinerama; los dispositivos con lentes de RV, como el cine en 3D y los lentes de Realidad Ampliada.

El futuro del entretenimiento audio-visual va más allá de la producción de cine, como se efectúa en el presente, ya sea analógico-digital y de la realización en 3D y de la RV. Para ello habrá un cambio en la forma de producir las “películas” y en la forma de reproducir estas “imágenes cinematográficas” audio-visuales. Se trata más bien, de una forma de producir secuencias de contextos-intencionales, referidos a la temática de la experiencia de inmersión virtual, la cual transforma al espectador, observador habitual del cine tradicional en un observador-participante en la trama de la experiencia de inmersión virtual.

Lo anterior, traerá como consecuencia enfrentarse a un realismo nunca antes visto, además de simplificar la producción de las escenas virtuales. Ya no se requerirá de casi todo lo que involucra la producción de un film, pues la generación de toda la “película” es creación de la propia mente del espectador-participante. Solo se requiere de una breve y concisa intencionalidad inicial de la temática de la experiencia inmersiva para lograr la expansión de conciencia que sumerja al espectador-productor en su propia aventura correspondiente.

## LIMITACIONES DEL CINE TRADICIONAL DE RV

- El espectador requiere de equipos
- Limitado a alguno de los sentidos
- Imágenes con poco detalle

- Mantiene separación del espectador del objeto
- Percepción limitada de realidades

## CARACTERÍSTICAS DEL CINE DE INMERSIÓN VIRTUAL

- El espectador no requiere de equipos
- Multisensorial
- Imágenes con excelentes detalles
- Fusión del observador-participante
- Percepción de múltiples realidades
- Trascendencia de identidad-espacio-tiempo

## CONTEXTOS DE CINE DE INMERSIÓN VIRTUAL

Existe una variada gama de contextos e intenciones de las temáticas a realizar en un programa de cine de inmersión virtual:

- Viaje a las culturas
- Viaje a la época de las cavernas
- Viaje al Mesozoico (época de los dinosaurios)
- Viaje de transformación animal
- Viaje de transformación de aves
- Viaje de transformación de insectos
- Viaje de transformación de peces y delfines
- Viajes espaciales del águila
- Viaje espacial interplanetario
- Viaje espacial interestelar
- Viaje de prácticas deportivas
- Viajes en transportes
- Viajes a las ciencias duras (Física, Matemáticas, Química)
- Viaje por los minerales
- Viaje por los vegetales
- Viaje por los idiomas
- Viaje a zonas límites
- Viajes a comunicación psicométrica
- Viajes a comunicación dérmica
- Viajes a comunicación telepática

## ALGUNAS EXPERIENCIAS DE INMERSIÓN VIRTUAL

Viaje a las culturas:

De mi viaje por el tiempo, visualicé dos escenas; la primera en la época medieval, me siento asociada como un caballero con armadura. Siento, veo y escucho el golpeteo de las herraduras del caballo en el suelo de unas

calles de piedras. Todo muy rústico. Luego, veo un hombre en Londres, en el siglo XVIII. Entra en un bar, sube una escalera, y se mira en un espejo. Está triste. Veo claramente su traje, su pelo cobrizo, tez blanca y su ropaje de la época. Aquí estoy disociada, miro todo.

Estaba en una batalla de la época medieval y morían los soldados a mí alrededor. Yo era un jinete parecido a un hombre.

Vi una corona de rey que al deformarse y convertirse en una nave vikinga, me vi con vestimenta de un hombre de esa época.

Estuve en Grecia, en la época de Platón.

Comencé estando en Egipto y de pronto estaba en la época de Cristo y vi a Jesucristo en la cruz. Viví el calvario y lloré y sufrí este momento.

Viaje a la época de las cavernas:

Estaba en una cueva en la época de las cavernas. Mi ropa era solo una piel de animal. Sostenía un palo en mis manos frente a una gran fogata que iluminaba la cueva. Mi pelo estaba muy desordenado.

Viaje al Mesozoico (época de los dinosaurios):

Me veía dentro de una cueva, y con lanzas intentábamos alejar al dinosaurio.

Viaje de transformación animal:

Veía con los ojos el nivel de la superficie del agua y me di cuenta que el caimán que flotaba en el agua era yo.

Me encontraba en la selva con mucho temor. De pronto se me fue el miedo. Me había convertido en tigre.

En el animal que pensé fue un caballo negro y brillante en un lugar verde con una gran montaña verde atrás.

Comienzo siendo un ciervo que está en un hermoso prado, rodeado de flores y un riachuelo con aguas cristalinas.

Viaje de transformación de aves:

De pronto sentí la música como que venía del mar y me vi con otras aves juntas en la orilla del mar. Luego emprendí el vuelo nuevamente por sobre aquellos árboles de un verde maravilloso y sobre un agua muy cristalina.

Viaje de transformación de insectos:

Me vi como un pequeño insecto volador. Tuve una visión de una chinita (insecto) que se acercó a una jirafa. Las manchas de la chinita se integraron en las manchas de la jirafa.

Viaje de transformación de peces y delfines:

Finalmente me convertí en pez que bajaba por una cascada, que luego llegaba al mar y en las profundidades encontraba un naufragio con un barco pirata, con un tesoro.

Era parte de la tonina; di vueltas en la bahía y pasó un barco negro. Me uní al barco y salté un rato a su lado. Pero me aburrí de esa monotonía y partí hacia Tahití a ver los peces de colores. Ahora andaba bajo el mar, a ras de la arena. Estaba muy iluminado y era arena blanca; veía escenas con sirenas coloridas que pasaban entre ramas del suelo del agua.

#### Viaje espacial del águila:

Me sentí un águila que planeaba en la región. Sentía el aire que tocaba mis alas, sin hacer esfuerzo... me vi volando desde un cerro; abajo veía bosques y ríos desconocidos.

#### Viaje espacial interplanetario:

Recuerdo haber visto el anillo de Saturno muy cerca de mí, cuando viajaba sobre un planeta.

#### Viaje espacial interestelar:

Me pasan muchas imágenes; era como ir a la velocidad de la luz. Fui proyectado hacia el cosmos, crucé tres soles y visualicé un color azul profundo.

#### Viaje de prácticas deportivas:

Me vi en un Rally en el desierto. Se reventó un neumático de mi auto, el que tuve que cambiar en ese lugar.

#### Viaje por los minerales:

A través de la piedra, me contacté con la Tierra; me sentí roca volcánica, y de ahí, un viaje por el magma incandescente. Escuché y sentí la pena del planeta por el inadecuado trato que tiene el hombre con nuestro planeta. Veía imágenes de tierras deforestadas, llenas de erosión, sin bosques. Sentí una profunda pena; fue una experiencia fuerte para mí.

#### Viaje por los vegetales:

Finalmente veía árboles muy altos, de troncos cafés. Todo tan denso que no podía ver más allá. Me acerqué a uno de ellos, sentía su energía, él solo existía y no tenía expectativas de nada.

#### Viaje a zonas límites:

En esta última sensación fue muy grande el viajar con ese sonido de avión, que de pronto tenía que agarrarme de algún fierro del avión; sentía como mi cuerpo subía y bajaba con sensaciones de que en algún momento nos íbamos a estrellar con el follaje de la selva. También sentí cuando empezaron los ruidos de la selva con una gran paz interior, como yo formando parte de ahí.

#### Viajes a comunicación psicométrica:

Mientras acariciaba el anillo, tuve una visión de un camino hacia una casa. Entré a ella y vi sus muebles y en un sillón estaba la persona que resultó ser dueña de la joya.

#### Viajes a comunicación dérmica:

Vi que el libro que acariciaba en mis manos contenía números y figuras geométricas.

Viajes a comunicación telepática:

Visualicé las mismas imágenes de las épocas históricas que los otros participantes tenían.

## INCIDENCIAS DEL CINE DE INMERSIÓN VIRTUAL EN LA EDUCACIÓN

Las aplicaciones de la *Educación de Inmersión Virtual*, traen enormes ventajas a la Educación tradicional, por ejemplo, para exploraciones virtuales de territorios muy peligrosos, como fondos submarinos, zonas radiactivas, o visitas a lugares inaccesibles del planeta. Otras aplicaciones podrían ser, interactuar virtualmente con los miembros de una manada de gorilas en un hábitat selvático, sin riesgo y sin necesidad de efectuar un viaje a África. En ciertas ocasiones podemos en una transformación de forma, experimentar las sensaciones y emociones que involucra el apareamiento entre individuos de otras especies (aves o animales).

En una clase de historia, el estudiante podrá viajar a las épocas y en forma virtual conocer las culturas con sus costumbres, arquitectura, armas, vestuario, rituales religiosos y estructura social; En una clase de geología, podrá conocer la historia de los minerales; En una clase de botánica podrá, virtualmente tener experiencias con las plantas de tal modo, que lo lleven a un conocimiento directo acerca de los procesos botánicos como la fotosíntesis, el brote de las semillas, el crecimiento, la polinización o el intercambio de agua y minerales que tiene lugar entre la raíz y la tierra circundante; En una clase de biología, podrá experimentar virtualmente una identificación con algún animal, obteniendo introyisiones sobre su sicología, dinámica instintiva, ciclos reproductivos o danzas de cortejo de la especie en cuestión. En una clase de matemáticas, podrá experimentar el mundo de las formas geométricas, matemáticas y de las ideas; En una clase sobre la evolución de las especies, podrá experimentar la infinita matriz de las formas de vida, como de las células vivientes, de todas las especies vegetales, animales e incluso minerales como las estrellas y planetas.

En resumen, podrá acelerar los procesos de aprendizaje, por ejemplo en idiomas y deportes. En idiomas, experimentará virtualmente un viaje al país donde hablará el idioma que desea aprender, y se “encontrará allí” para darle forma a la comprensión y memoria del idioma en este caso o de cualquier otro tema, y será mucho más que un viaje imaginario para acelerar el aprendizaje y una vez que inicie el estudio normal del idioma será como un recuerdo de algo previamente aprendido.

En deportes, ejercitará de forma virtual todos los movimientos y operaciones de los deportes que desea practicar y perfeccionar, tal como lo señala Thomas B. Roberts:

Impresiona pensar en la amplitud que así se abre para la educación física. Una amplitud que nos lleva más allá del poder muscular, de los deportes competitivos y de los aspectos higiénicos de la sanidad, para aprender realmente a manejar nuestro cuerpo con minucioso detalle.

La *Educación de Inmersión Virtual*, será con el tiempo un complemento importante en el aprendizaje de la educación tradicional, la que experimentará una reforma de la enseñanza al contemplar un conocimiento adquirido con el uso del cerebro global de la persona, y no solamente con la predominancia del hemisferio izquierdo del cerebro. Además con estas formas de aprender, se transforma y complementa la educación con un entretenimiento que favorece el aprendizaje. Incluso, iremos más lejos aún, el aprendizaje trascenderá los límites de la propia conciencia, abarcando la conciencia del resto de los alumnos. Entonces, veremos que lo que aprenda cada alumno se compartirá entre ellos en una forma de acceso transpersonal-compleja.

Con el tiempo llegaríamos a la formación de una escuela de la sabiduría de aprendizaje holístico, entretenido y dinámico. Como se dijo, la educación ya no estaría limitada al aprendizaje sólo mediante el hemisferio izquierdo de nuestro cerebro, sino que aprenderíamos en forma virtual con todo el cerebro. Por ejemplo, una experiencia del aprendizaje holístico en esta escuela podría funcionar de la siguiente manera. El profesor guía, al terminar la clase del día anterior entregaría un tema a tratarse el día siguiente, “mañana veremos el comportamiento de los animales, por lo tanto, cada uno de ustedes piense y elija un ave, pez o animal que desee mañana tener una reunión virtual con él, y vea en su casa algunas revistas o libros asociado con esos temas, toque y acaricie algunas figuras que representen esos animales. Si puede, traiga mañana a clases esas figuras y revistas”. Llegado el día y la hora de clases, el profesor dividirá su clase de hora y media en dos partes. La primera hora hará clases en la forma tradicional, describiendo y explicando el comportamiento de los animales. La media hora restante, durante quince minutos ayudará a los alumnos a entrar en relajación y meditación para acceder en estados alterados de conciencia a tener un encuentro virtual, en este caso, con las especies de animales seleccionadas por cada estudiante. Los quince minutos restantes, los alumnos describirán su experiencia, si es necesario.

Los temas a seleccionar para el acceso virtual, quedan libres al espíritu creador del profesor guía, y pueden ser aplicados en todo tipo de materias, como historia, biología, matemáticas, física, química, educación física, etc.

Todo este procedimiento de aprendizaje directo de acceso a la realidad virtual, actúa como un proceso de psicomanteo, donde se prepara al estudiante en el tema desde, el o los días anteriores, y que al llegar a clases ya se encuentra en un estado de pre-acceso a la realidad virtual en los temas a desarrollar. Complementada la enseñanza normal con las experiencias señaladas, se facilita el aprendizaje pues, al final de la experiencia virtual, ésta se experimenta como un recuerdo de algo ya sabido, por lo tanto, el aprendizaje es más rápido y más permanente.

La escuela de la sabiduría, además de ir más allá del aprendizaje tradicional, sería una forma de aprender a aprender, de darle motivación y dinamismo a la enseñanza tradicional y llegar así, a una educación que contemple conjuntamente el conocimiento con la sabiduría que le da experimentar un proceso entretenido de aprendizaje, tanto para el alumno como para el docente. Hay que entender, repetimos, que no se intenta reemplazar la educación tradicional por otra, sino que se complementa con estrategias holísticas de aprendizaje. Es un cambio de paradigma en el aprendizaje aplicado a la educación.

## CONCLUSIÓN

De la experiencia y observación, de los Viajes de Inmersión Virtual, podemos concluir, que ellos señalan ciertamente la posibilidad de incorporar esta nueva forma de percepción visual-auditiva de inmersión virtual, como una herramienta de investigación en el campo cinematográfico aplicado a “películas”, más allá de las aplicaciones de Realidad Virtual, actualmente vigentes. Si bien el cine de Inmersión Virtual está en sus inicios, es probable aventurar que se puede transformar en el próximo salto en la evolución del Cine Experimental y Real. Es un salto cuántico, donde se mezcla la ciencia con la ficción. La ciencia del conocimiento de la conciencia, nos lleva a comprender que la realidad se construye en el proceso de la percepción bajo ciertas condiciones, insertas en una psicología de la complejidad. La ficción es el mundo ilimitado de la imaginación que nos puede llevar a fabricar mundos reales-imaginarios, más allá de nuestra comprensión. Entonces, la construcción de nuestro futuro real, es la ciencia-ficción. Un mundo donde el ser humano, no solo es conocedor del mismo, sino que comprende y es creador de la realidad, sin saberlo por ahora. Y, de paso, es un gran salto para la Educación del Futuro el uso cuidadoso de estas herramientas.