

República Bolivariana de Venezuela
Universidad Nacional Experimental del Táchira
San Cristóbal-Edo. Táchira

De la ficción a la Realidad Virtual

Creado por: Andrés A. Narea M.

C.I. 25.727.852.

Ingeniería en informática

Abril del 2016

Desde un principio la ciencia ficción ha servido como una ventana hacia las metas y aspiraciones de los seres humanos, de las cuales paralelamente los científicos se han basado para crear y discernir la línea entre lo posible y lo imposible. Este hecho ha traído una pregunta muy importante al pasar los años conocida como: ¿Qué es lo imposible?, puesto que en cada época que se cruza, las personas continúan aprendiendo y creando, que como todo en esta vida parte de un sueño o de una idea que comúnmente, comienza en la niñez y que se acentúa en la etapa adulta. De esta forma el ciclo se completa, haciendo que un individuo inspire a otro, sin importar su época para que este plasme su idea, la mejore, la cambie y al final la cree en la vida humana.

Por lo anteriormente expuesto muchas personas despiertan su interés en el campo tecnológico, buscando innovar aprender o simplemente, deleitarse con historias o relatos que parecieran imposibles en la mente de muchos, como es el caso de este autor que, puede decir con total sinceridad que su interés en este mundo surgió gracias a las películas de matrix y volver al futuro las cuales planteaban conceptos e inventos que eran completamente irreales dentro de pensamiento de su servidor, cuál sería su sorpresa de que en estos momentos en el año 2016 muchos inventos que se han visto en las respectivas películas ya existen como las video conferencias y las películas en 3D, y otros mas están en desarrollo como la ropa auto-ajustable y las skateboards voladoras.

Si la curiosidad y el entusiasmo se ha despertado o si se identifica con la experiencia redactada, la invitación está abierta a dejar un comentario al respecto de todas las obras que se analizaran a continuación de acuerdo al criterio de cada quien; así pues las primeras obras que se comentaran son las relacionadas con el mundo del cine, puesto que son las más conocidas por el público en general, entre las mejores que tocan la temática de la realidad virtual se encuentran:

-Tron: esta película fue creada por Steven Lisberger y auspiciada por la empresa Walt Disney en 1982, cuyo elenco estaba conformado por Jeff bridges, Bruce Braxlinter, Cyndi Morgan y David Warner que interpretaban a Kevin Flynn, Alan Bradley/Tron; Lora Baines/Xari y Ed Dilinger/sark/Master Control Program respectivamente.

Así Pues Ed Dilinger es el presidente de una poderosa compañía desarrolladora de software y videojuegos llamada E.N.C.O.M., la cual a salido a flote gracias a Kevin Flynn, el cual abandona a empresa porque esta le robo los derecho de autor de sus videojuegos y por esto le pide ayuda a su amigo Alan Bradley para infiltrarse en el control central de la misma. Consecuentemente la Dra Lora Baines crea un aparato que transforma la materia a formato digital

(haciéndola la precursora de la realidad virtual en este mundo), máquina que Flynn tiene “el gusto” de probar cuando logra adentrarse en E.N.C.O.M. con el fin de conectarse al servidor principal, esta es activada por el Master Control Program porque su principal función es proteger el sistema de cualquier peligro mandado así a Flynn al mundo digital.

Es importante agregar que dentro del servidor principal Flynn es obligado a jugar los juegos que el creó hasta que alguno de los programas lo “borra” del sistema, al final el escapa destruyendo el Master Control Program con la ayuda de Tron (un programa), Flynn recupera los derechos de autoría de sus juegos y se convierte en el nuevo director de E.C.O.M. Así mismo esta película, por ser una de las primeras da bastante de que hablar dentro de lo que a realidad virtual se refiere, como punto primordial es necesario aclarar que la existencia de programas que entiendan el lenguaje natural humano es una meta que está alejada de la realidad. Por el momento el presidente de Imbenta comenta que “ en el 2020 habrá máquinas que, gracias a algo, entenderán mejor a las personas” (salgado, 2014).

Por otra parte la existencia de videojuego con la realidad virtual ya se está dando en la gran mayoría de dispositivos que están por salir como Project Morpheus, que está enfocado únicamente en este campo según el presidente de Sony Shuei Yashida es: “un impacto significativo...en encontrar grandes experiencias” (IGN Latinoamérica, 2016).

-El cortador de césped: Fue una obra creada por Brett Leonard en 1992 que se considera en el género de cyberpunk y el terror puesto que da un enfoque pesimista de la ciencia ficción, cuyo elenco estaba representado por Jeff Fathy (Jobs Smith), Pierce Borsman (Dr. Lawrence Ángelo), Jenry Wright (Monie Bruke) y Mark Bringelson (Sebastians Timms).

Se puede señalar que el argumento principal de esta historia radica en la investigación del Dr. Lawrence Ángelo, las cuales consisten en nada más ni nada menos que en la realidad virtual como medio para aumentar la capacidad cerebral y aprender con más facilidad. Primero el doctor realiza pruebas con monos que mostraron resultados excepcionales, sin embargo después de un incidente con el mono con el que trabajaba, por seguridad lo tuvieron que suspender por un tiempo de este proyecto.

Como consecuencia el doctor se obsesiona con la realidad virtual, la cual lo lleva a buscar a otro sujeto para experimentar, ahí es cuando se topa con el cortador de césped, que demuestra ser una persona bastante ingenua, a lo cual le

sacó provecho Lawrence para entrenarlo con videojuegos de realidad virtual. De tal forma que al final de la película el cortador de césped se da cuenta que su gran inteligencia (la cual estaba rodeada de poderes mentales) solo era limitada por su cuerpo físico, por esto decide volverse un ente digital que no posea ninguna limitación en cuanto a la expansión de su conocimiento.

De esta manera la obra comentada demuestra grandes y ambiciosas metas con lo estudiado, las cuales se están volviendo realidad como por ejemplo: la capacidad de aprender por medio de esta, que según Vittorio Colado, el empresario ejecutivo de la empresa Vodafone dice que “Se la usara para e entretenimiento y los juegos, desde ya, pero será más importante para la capacitación” (SA, 2016).

-Matrix: Esta es una obra de la pantalla grande que se estrenó en 1999 creada por las hermanas Wachowski, la cual revoluciona todos los conceptos existentes sobre la virtualidad y también empezó a relacionar el campo de la filosofía con respecto a las posibles consecuencias de vivir en una realidad virtual inmersiva. En primer lugar esta obra estuvo representada por el siguiente elenco: Keanu Reeves (Neo/ Thomas Anderson), Carrie Anne Mass (Trinity), Lawrence Fishburne (Morfeo) y Hugo Weaving (Agente Smith).

Esta historia comienza con la vida del señor Thomas Anderson, el cual es un ingeniero informático de día pero de noche es un pirata informático que se hace llamar Neo el cual se une a una banda de terroristas que busca acabar con la Matrix, el líder de la misma se hace conocer como Morfeo el cual despierta a Neo de la fantasía que estaba viviendo, dándole a conocer que su mundo era un simple programa para controlar y almacenar las mentes de los seres humanos, con el fin de usar sus cuerpos como fuentes de energías que absorben las máquinas para “sobrevivir”.

Además de esto él se entera que es el elegido que terminara la guerra entre humanos y máquinas y que puede controlar la Matrix a voluntad, gracias a esto puede realizar grandes proezas que dan final a este largometraje, en donde el salva a sus compañeros de una muerte segura a manos de las máquinas y de los agentes dentro del sistema. Por lo anteriormente descrito se puede decir que el mayor aporte de esta película no está en el desarrollo de nuevas tecnologías, si no en el desarrollo del entendimiento filosófico que puede y está causando la realidad virtual, puesto que se toca una pregunta muy decisiva comentada por Morfeo, esta es “¿Qué es real?” sin hacerse esperar el mismo responde “son señales eléctricas interpretadas por tu cerebro”, dejando claro que en este mundo lo real es relativo (Wachowski, 1999).

En resumidas cuentas el autor opina que la realidad virtual ha llegado para quedarse, puesto que ya son décadas de intenso avance y desarrollo continuo, donde se ha visto la evolución de las tres películas más significativas en este campo, que son Tron, El cortador de césped y Matrix (con sus secuelas) en las cuales se desarrollan ideas como: vivir en un mundo virtual, usar la virtualidad como un mecanismo de control humano, aprender con facilidad y hacer cosas surrealistas.

En tal sentido llegara el momento en que los sueños serán simplemente programas en los que el hombre se sumergirá para escapar a las reglas y limitantes del mundo real, tal que todas las aspiraciones y expectativas de la humanidad se cumplirán, dejando a la realidad como un mundo sin razón de existir, ¿Quién sabe? quizás la sociedad algún día llegue a preguntarse en las profundidades de lo ficticio lo mismo que Morfeo se pregunta “¿Qué es real?”.

Referencias

- IvanD. (9 de marzo del 2004) resumen de THE MATRIX. Recuperado de <http://ivan-notaspersonales.blogspot.com/2004/03/resumen-de-matrix.html>
- Rau S. (5 de febrero del 2014) Inbenta: "En 2020 habra ordenadores capaces de entender el lenguaje humano". Recuperado de <http://www.itespresso.es/inbenta-entrevista-julio-prada-linguistica-computacional-121024.html>
- ING Latinoamerica (10 de Marzo del 2016) La estartegia de Sony con la realidad virtual ha sido hacer proyectos pequenos. Recuperado de <http://latam.ign.com/playstation-vr-ps4/21700/news/la-estrategia-de-sony-con-la-realidad-virtual-ha-s>