

La revolució de la cultura immersiva

Editorial – març 2023



La tecnologia ha avançat a passos de gegant en les últimes dècades, i cada vegada és més comú escoltar termes com "*realitat immersiva*", "*realitat virtual*" o "*realitat augmentada*". Aquests termes es refereixen a tecnologies que ens permeten experimentar diferents realitats, a través d'ordinadors, telèfons mòbils i altres dispositius.

Per realitat immersiva ens referim a una experiència en què l'usuari es troba totalment immers en una realitat generada per ordinador. Això es pot aconseguir amb diferents dispositius, com ara ulleres o casc de realitat virtual o altres elements que emulen la realitat, i els usuaris poden interactuar amb l'entorn virtual de diverses maneres, incloent-hi el control a través de gestos, veu i altres comandaments.

Una de les tipologies més impactants de les noves tecnologies immersives, és la realitat virtual, on l'usuari experimenta una realitat totalment generada per ordinador sense cap connexió amb el món real i on es mou lliurement per un entorn virtual i pot interactuar amb els elements

digitals generats. L'altra gran tipologia és la realitat augmentada. En aquest cas, ens referim a una experiència en què els elements digitals se superposen a la vista del món real en temps real, i s'aconsegueix amb dispositius com càmeres de mòbil o tauletes que escanegen l'entorn real i superposen elements digitals, creant una experiència enriquidora i interactiva per a l'usuari.

Cada una d'aquestes tecnologies té el seu ús i aplicació particular, i el seu impacte en la societat i la cultura és evident. Les tecnologies d'immersió s'estan utilitzant en molts camps, des de l'entreteniment fins a la medicina i l'educació. En l'entreteniment, per exemple, les experiències de realitat virtual són cada vegada més populars en el sector dels videojocs, i en la medicina, la realitat virtual s'usa per a la formació i el simulacre de procediments mèdics complexos, així com per tractar algunes fòbies i trastorns mentals. La realitat virtual concretament, també es fa servir en la teràpia del dolor, la recuperació física i l'entrenament per a esportistes professionals.

A l'educació, la realitat virtual és ideal per proporcionar als alumnes una experiència immersiva i interactiva en un entorn que no seria accessible d'una altra manera. Això inclou viatjar a països i èpoques passades, explorar el cosmos o interactuar amb organismes vius i sistemes biològics de manera segura. Per la seva banda, la realitat augmentada també està guanyant terreny en aquest camp, permetent als alumnes interactuar amb elements digitals que estan superposats en temps real sobre la vista del món real.



En el món de la cultura, la realitat augmentada s'està utilitzant cada vegada més per proporcionar als visitants d'exposicions i museus una experiència interactiva i immersiva. En lloc

de, simplement mirar quadres o objectes, els visitants poden interactuar amb elements digitals superposats. Això pot incloure informació addicional sobre els objectes, jocs i altres activitats. Els visitants també poden gaudir d'una experiència immersiva en llocs que no serien accessibles d'una altra manera, mitjançant la realitat virtual, com explorar monuments històrics, ciutats i països que no estan disponibles per a la visita o són massa perillosos per a una visita real.

D'altra banda, aquestes tecnologies, també estan revolucionant la forma en què es creen i es dissenyen pel·lícules i sèries de televisió. Els cineastes poden crear mons totalment nous, amb personatges i escenaris que semblen reals per als espectadors, o també es poden utilitzar per crear jocs de vídeo i altres formes d'entreteniment interactiu.

Malgrat tots els avantatges que les tecnologies d'immersió tenen per oferir, també existeixen importants preocupacions. Alguns crítics argumenten que les tecnologies d'immersió poden alienar els usuaris de la realitat, fent-los oblidar el món real. També s'ha debatut sobre el possible impacte de la realitat virtual en la salut mental dels usuaris, ja que la immersió en un món generat per ordinador pot provocar sentiment d'aïllament i, potencialment, depressió.

En definitiva, les tecnologies d'immersió són cada vegada més presents en la nostra vida quotidiana, i a mesura que la tecnologia continua millorant, és probable que veiem una utilització més àmplia d'aquestes tecnologies, ja sigui en l'entreteniment, l'educació, la medicina, la cultura i altres àmbits. Amb tot, cal que continuem considerant les preocupacions ètiques i de seguretat relacionades amb aquestes tecnologies per garantir una utilització responsable i segura.

Cal parlar ara també, de l'arribada de la intel·ligència artificial (IA), amb un paper important en el desenvolupament de les tecnologies d'immersió. La IA pot ajudar a millorar l'experiència proporcionant un suport més intel·ligent i personalitzat als usuaris. Per exemple, en la realitat virtual, la IA pot ajudar a crear personatges intel·ligents i adaptatius que puguin interactuar amb els usuaris de manera més realista i convincent, i pot ajudar a generar contingut més personalitzat per a cada usuari. En el cas de la realitat augmentada, la IA també pot ser útil per proporcionar informació addicional als usuaris sobre els objectes o entorns que estan observant, i ajudar a identificar i etiquetar objectes, així com a proporcionar informació sobre la seva història, la seva funció i altres detalls interessants.

Arribats a aquest punt, cal preguntar-se pel paper que poden tenir les tecnologies d'immersió en el món que ens interessa, el de la cultura, la història i els museus, per exemple. En aquest sentit, aquestes tecnologies poden permetre als visitants dels museus viatjar a través del

temps i de les cultures d'una manera immersiva. Per exemple, utilitzant la realitat virtual per visitar edificis o llocs que ja no existeixen o que són difícils d'accedir.

També poden viure la reconstrucció de llocs històrics amb la realitat augmentada, que pot ser usada per reconstruir llocs històrics o edificis que ja no existeixen. Això pot ser útil per a la història i la investigació, però també per a la divulgació cultural i la docència. Les persones poden veure com era el lloc en el passat i entendre millor com era la vida en aquell temps.



També poden interaccionar amb l'art, atès que les tecnologies d'immersió també poden oferir als visitants dels museus la possibilitat d'interactuar amb l'art de maneres noves i interessants. Amb la realitat virtual, per exemple, es pot permetre als visitants experimentar obres d'art de manera immersiva i en 3D. La realitat augmentada també pot ser utilitzada per a l'educació artística, per exemple, per mostrar als estudiants com es crea una obra d'art o per mostrar diferents nivells de profunditat en una obra.

També podem fer esment dels recorreguts guiats per la realitat virtual, on les tecnologies d'immersió també poden ser fetes servir per oferir recorreguts guiats a través dels museus, edificis històrics i llocs culturals. Això pot ser útil per a aquelles persones que no poden visitar físicament els llocs, sigui per raons geogràfiques o per discapacitats. Aquesta tecnologia també és útil per als docents, oferint als seus estudiants una visita virtual als museus o altres llocs culturals.

En conclusió, les tecnologies d'immersió poden tenir un impacte significatiu en el món de la cultura, la història i els museus, proporcionant als visitants una experiència més completa,

immersiva i realista. Amb la constant evolució d'aquestes tecnologies i de la intel·ligència artificial, el futur sembla prometedor per a aquestes tecnologies i les seves aplicacions en aquest àmbit. A més, també poden proporcionar als artistes noves maneres de crear i exhibir el seu treball, permeten crear obres d'art immersives que el públic pugui explorar.

En el món de la música, ja hi ha artistes que estan utilitzant la realitat virtual per crear concerts i experiències de música en directe. A través d'aquesta tècnica, poden crear paisatges sonors immersius que transporten el públic a altres mons, i, per altra banda, molts museus i empreses estan creant aplicacions de realitat augmentada per ajudar a les persones a aprendre sobre la història, la ciència i altres temes. Aquestes aplicacions poden oferir als usuaris una experiència d'aprenentatge interactiva, ajudant a millorar la retenció de la informació.

Per acabar, a mesura que la tecnologia continua evolucionant, és probable que veiem més aplicacions noves i emocionants que permetin oferir als artistes, als museus i a les empreses noves maneres de connectar amb el públic i crear experiències més enriquidores i immersives. Cultura i tecnologia, semblen ja inseparables.

Redacció CCH