

O Emprego da Realidade Virtual no Preparo para a Experiência Fora do Corpo

Cesar de Souza Machado – Brasília-DF, 05.08.1993

Revisões: 14.09.2002; 02.02.2008

Resumo

Nesse artigo procura-se demonstrar como a RV - Realidade Virtual - pode ser empregada no preparo de pessoas candidatas a sua primeira EFC – Experiência Fora do Corpo. Seja pela eliminação do medo ou pelo auto-condicionamento psicológico para essas experiências.

Introdução

Embora seja possível criar-se um ambiente físico e extrafísico favorável à promoção de uma EFC – Experiência Fora do Corpo – não conhecemos até o momento uma técnica 100% eficiente, capaz de assegurar uma EFC a qualquer pessoa. Outra questão que depende exclusivamente do aluno é o seu desempenho extrafísico.

O levantamento dos principais procedimentos a serem tomados pelo projetor com relação às possíveis ocorrências extrafísicas com que ele se deparar, mesmo com os relatos das experiências de outros projetores, por vezes não são suficientes para assegurar um bom desempenho projetivo.

O sentimento de medo, por exemplo, é muito comum para os projetores iniciantes, em face do ineditismo das vivências extrafísicas conscientes. Mesmo quando as etapas iniciais são vencidas, e os indivíduos passam a se projetar, o seu desempenho extrafísico, por vezes é muito baixo devido à falta de experiência.

Em poucas palavras, é preciso fazer o "caminho das pedras" até se adquirir desenvoltura e tornar-se um projetor veterano.

Realidade Virtual

Num sistema de realidade virtual, a interação entre os usuários e os computadores muda totalmente, baseando-se nas impressões visuais, no comportamento e na interação do usuário com um universo artificialmente criado pelo computador, denominado ciberespaço. A apreensão das informações pelo usuário dá-se pela maximização de impressões visuais, onde lhe são apresentadas formas, estruturas, fluidos, eventos, construções, etc. Estas imagens se comportam tais como se fossem reais, ou seja com movimentos idênticos aos que teriam, caso existissem de fato.

O usuário interage com este universo tal qual no universo real: movimentando, apalpando, apontando, sentindo pelo tato, conversando e observando as imagens virtuais. Estas imagens são apresentadas ao usuário por meio de um capacete

especial. Já as interações táteis se dão por meio de um par de luvas especialmente criadas para este fim. Neste universo virtual, podem ser emulados processos e eventos reais, ou não, podendo o usuário testar suas habilidades e desenvolvê-las.

Os elementos fundamentais de um sistema de RV consiste em um *Head Mounted Display* ou *Head Tracker*, um capacete dotado de displays de cristal líquido, coloridos, de alta definição, abrangendo todo o campo visual, com efeito estereoscópico, paralaxe, com amplo grau de liberdade 3D e som estereofônico.

Sistemas mais caros podem empregar luvas (Datagluves) dotadas de sensores de flexão e de atuadores táteis. Sistemas mais sofisticados ainda empregam um macacão que dispõem dos mesmos recursos e possibilita a imersão total no ambiente de RV.

Para sustentar o programa e os *devices* de RV é necessário um computador de alta performance capaz de gerar e controlar ambientes virtuais inferindo as variáveis geradas pelo experimentador e gerando as interações do ambiente virtual com este.

A RV e o Preparo para a EFC

No intuito de ajudar o percurso a ser trilhado pelo experimentador da EFC, propomos a utilização da realidade virtual como instrumento capaz de treiná-lo de forma ímpar com relação aos processos e eventos extrafísicos com os quais ele se defrontar .

Em um ambiente virtual, o futuro projetor pode passar por uma EFC virtual da consciência, vivenciando as diversas fases da EFC assim como uma série de fenômenos comuns ao processo projetivo, tais como: estado vibracional, sons intracranianos, decolagem do psicossoma, visualização do cordão de prata, autoscopia, autopormeabilidade, volitação, passagem de uma dimensão para outra, encontro com consciências extrafísicas, visita a locais extrafísicos diversos, assistência extrafísica, dentre outros.

Submetendo os experimentadores a séries de seções de projeções conscientes virtuais, é possível que o impacto das sensações vivenciadas nesse experimento, espera-se, criaria uma pré-disposição psicológica do experimentador para obter suas primeiras EFCs reais. Esse impacto será tanto maior quanto mais real for a emulação do ambiente. Assim, a EFC em RV seria mais uma técnica projetiva.

Conclusão

A realidade virtual tornou-se um modismo no início dos anos 90 que rapidamente perdeu força diante de duas dificuldades básicas: o alto custo dos *devices* e a falta de aplicativos aliada à dificuldade de se desenvolvê-los. Com o passar dos anos, aplicações sérias de RV foram lentamente surgindo. Espera-se para o futuro, uma massificação dessa tecnologia, dessa vez aliada à Internet. Sabemos hoje que tecnologias análogas a RV são empregadas na dimensão extrafísica, razão pela qual

espera-se que, em algum momento, possamos tirar maior proveito dessa tecnologia para o aprimoramento projetivo.

NOTA

Conforme divulgado pela Science Magazine em sua edição de 24 de agosto de 2007, equipes de neurocientistas da University College London, do Swiss Federal Institute of Technology e do Karolinska Institute (Suécia) conseguiram induzir a sensação de experiências fora do corpo em voluntários por meio do emprego de dispositivos de realidade virtual.

REFERÊNCIAS

Ano Zero, No 5. Rio de Janeiro: set 1991.

ComputerWord, No 32, Vol.1, P. 14. São Paulo: 5 jul 1993.

Exame Informática, No 7, ano 7, P. 84-85. São Paulo: julho de 1992.

Exame Informática, No 10 ano 7, P. 76-78. São Paulo: outubro de 1992.

Folha de São Paulo, Caderno Folha Informática, São Paulo: 23 out 1991.

Folha de São Paulo, Caderno Folha Informática, P. 1 e 5, São Paulo: 30 jun 1993.

O Globo, Caderno Informática e Etc, P. 7, Rio de Janeiro: 24 mai 1993.

O Globo, Caderno Informática e Etc, Pag. 1, Rio de Janeiro: 28 jun 1993.

Scientific American, P. 110-120. São Paulo: set 1991.