

Una serie de herramientas y dispositivos permiten vivir en una realidad aumentada, mientras otras, en paralelo, posibilitan atenuar la experiencia real. La introducción del metaverso en la vida cotidiana ofrece la oportunidad de “materializar”, de manera virtual, una realidad paralela sin limitaciones. Un ambiente virtual que agrega una nueva realidad en un entorno generado digitalmente. Un entorno donde los avatar permiten que las personas puedan adquirir características de apariencia que de otra manera no se podría tener en la realidad, al menos por ahora.

En esta misma línea, la realidad aumentada permite añadir información virtual tecnológicamente a la realidad, más allá de lo meramente instructivo. En el otro extremo, y de forma simultánea, se busca atenuar la experiencia ofrecida por la realidad: ansiolíticos y tranquilizantes atenúan las sensaciones de temor, terror, tensión y ansiedad; estimulantes o energizantes disminuyen la sensación de debilidad, agotamiento o fatiga; un sinfín de tecnologías de asistencia y ayuda distancian del la experiencia del ejercicio real: en los autos, se incorporan sistemas de ayuda a la conducción, para mantener el carril, asistir el frenado, la velocidad, controlar el descenso, aparcar de manera asistida; las cámaras de los teléfonos detectan automáticamente los distintos tipos de escena y aplican una configuración adecuada para resaltar y mejorar la toma, para transformar una foto corriente en una toma profesional; el procesador de audio Autotune, ajusta y corrige problemas de afinación para que cualquiera, a pesar de sus bajas dotes musicales, pueda cantar afinado, entonado; en el ámbito de las expresiones y comunicación de sentimientos, en un principio los emoticonos y luego los stickers, se han transformado en instrumentos para reproducir la expresión de emociones, que probablemente incluso, no se sienten.

La posibilidad de vivir en realidades aumentadas o atenuadas, por un lado se ajusta a la ilusión que se tiene de lo real y por otro develan la incapacidad para hacerse cargo de lo real tal cual

es. Sin embargo, cada vez más instaladas en la vida cotidiana, estas realidades comparten espacio con lo real. Estos avances tecnológicos, hasta cierto punto, se hacen cargo de las altas expectativas que se tienen respecto de una realidad que no alcanza en un extremo y nos supera en el otro.

En nuestra disciplina y de manera más notoria en la academia, este fenómeno se transfiere a las altas expectativas que generan las visualizaciones virtuales de todo tipo, desde aquellas de corte hiperrealista hasta aquellas de corte pictórico que proliferan en todo tipo de ejercicios; de la misma manera que lo hacen y seguirán haciendo singulares referencias, que lejos de su indudable aporte disciplinar, generan expectativas intransferibles a una realidad más general o común. En el otro extremo, la concentración en la problematización y redundancia en el análisis paraliza y aleja de una resolución proyectual arquitectónica.

Satisfacer altas expectativas con visualizaciones que vuelven virtual y, de cierta manera, aumentan la realidad, tanto como la constante evasión o sensación de experiencia atenuada que promueven la falsa ilusión de hacerse cargo de un problema, redundando en su análisis, alejan al proyecto de esa vocación de realidad que le es central, por más especulativo que este sea. Aunque sumemos otras capas de realidad a nuestra experiencia vital, lo real estará ahí siempre, por más recursos tecnológicos y retóricos que nos inventemos para evadirlo.