

# Life is a Playground

MagdaliniGrigoriadou, Madrid, 01 Dic 2009

jivan.ashu@gmail.com

Comentarios

En noches de borrachera siempre sueño con cosas ficticias y reales a la vez; me quedo mirando a la manta doblada cambiar de forma, cambiar de colores, tomando figuras raras, más allá de la pobre realidad de mi habitación. Desde la niñez se me había quedado el deseo de ver libremente criaturas y movimientos de colores donde no había nada, se me había instalado el deseo de vivir en la realidad y en la ficción, en la misma fracción de tiempo y de espacio. Siempre quería seguir construyendo mundos ficticios en la geometría de la realidad y disfrutarla con mis propios ojos.

Por suerte ya no hace falta soñar más; parece que lo que sólo estaba presente en las películas de ficción y en fantasías personales, viene a conquistarnos. Me refiero a la realidad aumentada, en un software elaborado de tal manera que los gráficos están saltando del pobre mundo de dos dimensiones y se revelan delante de nuestros ojos en tres. El ejemplo más conocido es de Playstation, que con un proyecto catalán, acaba de lanzar un juego, el Invizimals, donde los jugadores cazan animales invisibles dentro de sus propias casas.

La idea central es que se han apropiado de la capacidad imaginativa de los más pequeños, y la han llevado a lo visual, siempre en el espacio real, junto con sus ensoñaciones y sus juegos imaginarios. En líneas paralelas, Lalalab ha elaborado otro proyecto enfocado a los niños. Con un híbrida área de recreo, establece nuevas formas para socializar los participantes y transformar el parque en un videojuego, aumentando la percepción de los niños.

Los videojuegos parece que acaban de romper la membrana que distinguía lo real de lo irreal, produciendo escenarios de acción más allá de la pantalla, tomando el espacio urbano como lugar interactivo. En campos más arquitectónicos, el videojuego, LevelHead de Julian Oliver, “está apuntando hacia la percepción y a las maneras de experimentar el espacio de forma bastante divertida, intentando afilar mientras tanto nuestra memoria espacial”. Y va más allá, el aparato que conecta lo ficticio con lo real, es simplemente un cubo, que girándolo e inclinándolo, pasa el avatar de un espacio a otro hasta llegar a su objetivo final.

No será exagerado, que este nuevo escenario, abre un abanico de nuevas preguntas, nuevos conceptos de espacio, nuevas experiencias en la percepción, lleva nuevas relaciones al mundo digital. Aparece un híbrido de doble identidad; uno que combina nuestra identidad física y su oponente: la identidad virtual. Sin embargo, siempre estaba clara la distinción entre lo físico y lo virtual, nunca se mezclaban, nunca se entrecruzaban, nunca teníamos que tratarnos virtualmente y físicamente, en el continuo de tiempo y de espacio. Lo que quiero decir es que, según muchos especialistas lo que no coexistía bien en todas las redes sociales, como Second Life, es la incapacidad de los usuarios de identificarse con el avatar, de no sentirlos como una extensión de los participantes, o un espacio paralelo de su personalidad. ¡Imaginaos sólo el campo de investigación que se nos se abre en estudios filosóficos y psicológicos!

[http://www.youtube.com/watch?v=JbTJw\\_2E-Ww&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=JbTJw_2E-Ww&feature=related) // <http://www.lalalab.org/> // <http://www.canyouseemenow.co.uk/murcia/en/intro.php#> // <http://ljudmila.org/~julian/levelhead/> //

Alterar la realidad ha sido siempre algo que excita a la imaginación. El avance de la tecnología e informática son ya un instrumento familiar a muchos usuarios y lo que es interesante es cuando este instrumento se utiliza como juego. Y quizás así debía que ser, que los instrumentos que manejamos llegan a un nivel de reconocimiento que ya son nada más que juegos en nuestras manos.

Ref: HAKIM BEY, anarquista ontológico, EUA-NY, 1945.

*A War in Heaven*

*... it is extremely obvious to me that the internet is a religious phenomenon. First of all, all technology can be analyzed according to religious Principles. (...) All technology is a religious phenomenon: Why? Because unless you belong to the human condition, you cannot have technology. (...) We now have the pyramidal structure, we now also have cybe-space. We have the concept of the virtual. (...) So far, we've only had virtual resistance, and actually that is no more than a spectacle of resistance. If we don't organize on the basis of politics, and of economy, then the net has no future as a space for human freedom. No future.*

No puedo evitar pensar dentro de este panorama que se describe, la posibilidad de una fuerte especialización de los sentidos. Visual y auditivo agudizados para la perfecta experimentación de lo “virtual”. Mientras que gusto, olfato y tacto se ocupan al mismo tiempo de rastrear un mundo físico para la adaptación del propio cuerpo. Un sentido de la propiocepción para la interacción con una “realidad digital”; y una “realidad física” con una dominante cualidad háptica.

La revista Cuore, en dosis controlada, puede dar idea del petróleo obtenido por los editores cuando se dedican a etiquetar imágenes. También lo promueven plataformas web de vídeo y de imágenes.

Un estudio de los medios criticaría esta evolución aduciendo que la delegación de las asociaciones entre las cosas, frena el desarrollo de nuestra propia capacidad asociativa... Sea como fuere, una consecuencia directa del acceso instantáneo a información geolocalizada es la posibilidad de exprimir los recursos consustanciales a la concentración de eventos y personas.

Tak

Leo

m00

Anime