

The Living Theatre: *Real Game Play* a manera *Worldcraft* (món de creació)
Omsk Social Club

El personatge utilitza el cos com a màscara.
L'actor utilitza el personatge com a màscara.
El jugador utilitza la màscara com a cos.

El nostre món no és la naturalesa en si mateixa, no obstant això, és una naturalesa augmentada, una supernaturalesa, una naturalesa sobrenatural, una naturalesa desencantada i altres versions mutables i plurals. Hui, el pla astral digital es filtra en eixa naturalesa amb les seues venes micològiques. Estableix nodes que desencadenen nodes afins en altres mons que xarren i persuadeixen altres nodes perquè s'unisquen a la seua xarxa.

En este món (ara) la ficció cobra vida.

La realitat virtual condueix al món físic a través d'una experiència pròpia que recorda escenes, sons, textures i sabors que adopten la forma d'esperits en el cervell. ¿Està eixa realitat virtual entreteixida entre les línies del codi que dicten la nostra experiència sobre eixa naturalesa i la converteix en legítima perquè la recordem correctament? Sabem com llegir eixos patrons i senyals entrants que escriuen una altra vida, potser no la nostra pròpia vida, sinó una vida social, una vida de patriarques, una vida de cuidadors, una vida d'amants, una vida d'ídols... Després de tot, eixes vides conformen el fet de *ser* i *ser* no és més que una acumulació de records.

I així, vivim dins de l'ordinador còsmic que és la naturalesa, amb el nostre propi *maquinari* lúcid i un impuls tendre de *hackejar* el nostre propi sistema. Però, ¿què ocorre quan comencem a descondicionar-nos del món principal? Un altre món comença a emergir, un món que és sorprenentment familiar i organitzat: on món que s'ha generat a través de la creació col·lectiva perquè, ¿com podria una persona només representar un conjunt multidimensional tan complex com un món?

I en això consisteix la nostra pràctica artística: es diu *Real Game Play*.

Terraformem la vida, creem temples temporals especulatiu i descentralitzats. Som un grup d'acció de rol immersiu «futurísticament polític» (és a dir, irreal).

Proposem els continguts i les produccions com una forma d'entreteniment postpolític en un intent de jugar a l'ombra amb la política fins que el joc trenque la superfície que ara coneixem

com a «vida». En este camp, això es diu «sagnat». Som un col·lectiu itinerant: ens expandim i ens retraiem segons la nostra forma o producte. Vam nèixer en el 2016 i som facilitadors d'entorns de joc de rol dins del món de l'art contemporani. Treballem en col·laboració estreta amb una xarxa de jugadors principals i públics: tot és únic, no hi ha res assajat. Els nostres dissenys de jocs i obres d'art examinen egos virtuals, experiències populars i fenòmens polítics. Volem que les obres es convertisquen en híbrids desmaterialitzats de la cultura actual junt amb les experiències i plantilles personals úniques de l'espectador. En el passat, Omsk Social Club ha introduït paisatges i temes com l'ontologia de l'avatar, la cultura *rave*, el survivalisme, el *catfishing*, el desig i el sacrifici, el troleig positiu, les estratègies algorítmiques i la criptomoneda descentralitzada.

Omsk Social Club, com a concepte, sempre s'ha enfrontat en el «sagnat» (mitat realitat, mitat ficció: la porta es deixa oberta entre tots dos mons). Vam créixer a Glasgow, Manchester, Leeds, Londres i Berlín, però no ens matriculàrem en les escoles d'art, sinó en els *after*, en les festes en magatzems i en les *raves* en pedreres. Allí vam rebre la nostra verdadera educació, sense que ho sabérem llavors, per descomptat. Sens dubte, en eixos espais de *rave* va ser on ens sentírem per primera vegada a casa i inspirats per una comunitat. Si mirem arrere, ens assalten molts records d'eixes *raves*: viatjàvem amb desconeguts en cotxes robats per a anar d'un lloc a un altre, véiem la gent malbaratar amor per partida triple, ens assentàvem en una banyera durant hores al·lucinant amb l'LSD, intentàvem entrar en calor després de 24 hores al ras, i ballàvem al ritme del *breakcore* davall de turbines eòliques. Pareix que va ser ahir, són imatges vívides, tot i que borroses. La millor cosa d'eixos records són les persones, les cares emmascarades en la *rave*, la lluentor als ulls, els somriures, les llàgrimes, les boques amb vòmit, les abraçades fortes tan necessàries quan ja quasi resultava impossible caminar, els cigarros mal enrotllats, els cossos palpitants en la pista de ball i els cubicles dels banys. Tots atrapats en els ritmes mimètics i en la bullícia *lo-fi* de les seues ànimes, aquells llocs funcionaven en un altre món amb personatges que només podien representar-se dins d'ells. La *rave* com a opció de vida és una decisió duradora; no són mai només unes hores, sinó que dura dies. Sobreviure-hi és tan important com viure-la. Menjar, dormir i respirar es transformen en activitats comunitàries. Tots els recursos es comparteixen per a bé o per a mal amb la finalitat de mantindre la nostra presència en el lloc. Eixe espai d'immersió humana s'ha convertit en la musa de totes les obres creades per Omsk Social Club.

La cultura *rave* va ser una forma de terraformar la vida per a nosaltres, però per què conformar-se amb una vida quan pots obrir un multivers?

Una gran part d'eixes pràctiques depén dels arquetips de la vida i de la comunicació. El cosment és necessari per a catalitzar eixa neuromància junt amb l'energia psíquica vital de

l'espectador, que es pot aprofitar i redirigir al grup a través de mètodes d'autodivinització, expressió, rituals comunitaris i psicosis grupals temporals. Utilitzant el llenguatge, els vestits, els gestos, els signes i la posada en escena, Omsk Social Club injecta adrenalina a la imaginació social dels seus usuaris, retocant activament les imatges, els desitjos, els mites, els fets i els futurs que estructuren la psique col·lectiva del món tradicional per a crear-ne un de nou. Igual que tots els mons subculturals, nosaltres també utilitzem combinacions hermètiques d'argot, música, llenguatge corporal i insígnies per a iniciar el procés de creació d'un món. No obstant això, no sabem mai què passarà quan el món s'òbriga ni quan es tanque. El mag Aleister Crowley va dir en *Magick in Theory and Practice* que «En el present llibre, es parla de les sefirot i dels camins; d'esperits i conjurs; de déus, esferes, plans i moltes altres coses que poden o no existir. És irrellevant que existisquen o no. Fent certes coses s'obtindran uns certs resultats». És una idea que també es pot trobar reflectida en una de les frases més conegudes de l'escriptor de ciència-ficció William Gibson: «El carrer troba els seus propis usos per a les coses». Les dos postures defenen la força del lliscament cultural per a afectar el món que ens rodeja i, si això és així, pareix especialment rellevant treballar amb la cultura per a fer-ho.

En els darrers anys, a mesura que ens mesclem amb el món en línia, pareix (o hi ha una sensació) que hi ha hagut un canvi cultural cap al camp dels simulacres de tercer orde: els simulacres de tercer orde són símbols en si mateixos que es prenen per la realitat i als quals s'afeg una capa més de simbolisme. Això ocorre quan el símbol passa a ser més important o reconegut que l'entitat original. L'autenticitat s'ha reemplaçat per una còpia o una màscara (per tant, la realitat la reemplaça un substitut). Pareix que la gent està disposada a substituir la realitat consensuada per noves ficcions i teoria social, per a bé o per a mal. No es tracta només de viure físicament la realitat, sinó de permetre l'aparició de pràctiques/eines que es posicionen explícitament com a teoria-ficció. L'estratègia de la teoria-ficció intenta fusionar els seus dos gèneres l'un dins de l'altre, a l'estil de l'ou i la gallina. Així, l'escriptura de la teoria podria ficcionalitzar i produir la realitat i, per descomptat, la realitat és efectivament l'escriptura de la teoria i la ficció combinades. És un mètode que es va construir des de l'enteniment que les nostres idees sobre la realitat i les nostres teories sobre ella van sorgir de la ficció. Ficcions que utilitzem per a actuar i configurar la realitat, igual que el *jo* és una acumulació de records que, per descomptat, són ficcions autodissenyades. En la màgia podríem anomenar-ho això un *egregor* en compte d'un llibre de teoria-ficció, en internet podríem considerar-ho un *mem*, i en l'Omsk Social Club, ho anomenem *Real Game Play*. Una nova modalitat que és summament interessant, ja que mostra com de fràgil que és la realitat, desestabilitzant la noció de tradició i poder com a sobirans. Això planteja una successió ràpida de preguntes: són les dites noves eines capaces de crear un procés global de renovació de la realitat? És la crítica encarnada i l'ètica *hacker* la manera de dessagnar ràpidament l'espai per a la vida transformadora i els imaginaris alternatius?

I així tornem als nostres propis experiments...

Al llarg dels anys hem descobert que tota estructura alternativa a l'*statu quo* típic requereix rituals i cerimònies que la facen possible, així com habilitat i tacte per a magnificar-la. Es tracta d'una forma molt específica d'alienació que no només es dona en el marc del cos físic, sinó també de l'ànima/esperit/ment de l'usuari. Creiem que l'aprofitament comunitari d'eixe espai pot donar lloc a un conjunt d'eines per a reprogramar el present. Tractem d'aprofitar la metodologia per a crear col·lectivament una manera de viure la vida més eficaç i viable des del punt de vista polític. Una pregunta que sempre ens ronda en *Real Game Play*: és possible reapropiar-se de l'ànima? I si és així, quin aspecte té després d'haver sigut sacsejada dels grillons del propòsit proclamat pel seu amo?

Creiem que l'esdevindre social és possible des del punt de vista tècnic, però encara no des del punt de vista polític. Per a aconseguir-ho, hem de trobar i comprometre'ns amb mètodes d'oci sostenible que mesclen la vida sintètica amb les realitats tangibles perquè, al cap i a la fi, les realitats que generem delimitaran les decisions que hàgem de prendre no només com a individus sinó com a massa orgànica. En l'Omsk Social Club acceptem la realitat com un ofici i només llavors podem veure realment com d'insòlit és l'íncub polític que cavalca sobre el nostre pit cada dia. En acostar-nos i allunyar-nos del *jo* creiem que podem *hackejar* la vida i preveure un *programari* social inclusiu, autònom, divers i radicalment nou.

Hem de comprometre'ns amb la realitat com un sistema, no un sistema que està fora del nostre control, sinó un en el qual som nosaltres i nosaltres som ell.