

*The Living Theatre: Real Game Play as Worldcraft*  
Omsk Social Club

*El personaje utiliza el cuerpo como máscara*  
*El actor utiliza el personaje como máscara*  
*El jugador utiliza la máscara como cuerpo*

Nuestro mundo no es Naturaleza *per se*, sin embargo, es Naturaleza aumentada, Supernaturaleza, Naturaleza sobrenatural, Naturaleza desencantada, y otras versiones mutables y plurales de la misma. Hoy, el plano astral de lo digital se filtra en esta Naturaleza con sus venas micológicas. Establece nodos que activan nodos afines en otros mundos que charlan y persuaden a otros nodos para que se unan a su red.

En este mundo (ahora) la ficción cobra vida.

La realidad virtual conduce al mundo físico a través de una experiencia propia que recuerda escenas, sonidos, texturas y sabores que adoptan la forma de espíritus en el cerebro. ¿Está esta realidad virtual entretejida entre las líneas del código que dictan nuestra experiencia sobre esta naturaleza y la convierte en legítima porque la recordamos correctamente? Sabemos cómo leer estos patrones y señales entrantes que escriben otra vida, quizá no nuestra propia vida, sino una vida social, una vida de patriarcas, una vida de cuidadores, una vida de amantes, una vida de ídolos... Después de todo, estas vidas conforman el *ser*, y el *ser* no es más que una acumulación de recuerdos.

Y así, vivimos dentro de este ordenador cósmico que es la naturaleza, con nuestro propio *hardware* lúcido y un tierno impulso de *hackear* nuestro propio sistema. Pero, ¿qué ocurre cuando comenzamos a desacondicionarnos de este mundo principal? Otro mundo comienza a emerger, un mundo que es asombrosamente familiar y organizado: un mundo que se ha generado a través de la creación colectiva, porque ¿cómo podría una sola persona representar un conjunto multidimensional tan complejo como un mundo?

Y en esto consiste nuestra práctica artística. La denominamos *Real Game Play*.

*Terraformamos* la vida, creamos templos temporales especulativos y descentralizados. Somos un grupo de acción de rol inmersivo «futurísticamente político» (es decir, irreal).

Proponemos los contenidos y las producciones como una forma de entretenimiento pospolítico en un intento de jugar a la sombra con la política hasta que el juego rompa la superficie que ahora conocemos como «vida». En este campo, esto se llama «Sangrado». Somos un colectivo itinerante: nos expandimos y nos retraemos en función de nuestra forma o producto. Nacimos en 2016 y somos facilitadores de entornos de juego de rol dentro del mundo del arte contemporáneo. Trabajamos en estrecha colaboración con una red de jugadores principales y públicos: todo es único, nada está ensayado. Nuestros diseños de

juegos y obras de arte examinan egos virtuales, experiencias populares y fenómenos políticos. Queremos que las obras se conviertan en híbridos desmaterializados de la cultura actual junto con las experiencias y plantillas personales únicas del espectador. En el pasado, Omsk Social Club ha introducido paisajes y temas como la ontología del avatar, la cultura *rave*, el *survivalism*, el *catfishing*, el deseo y el sacrificio, el *troleo* positivo, las estrategias algorítmicas y la criptomoneda descentralizada.

Omsk Social Club, como concepto, siempre se ha enfrentado al «Sangrado» (mitad realidad, mitad ficción: la puerta se deja abierta entre ambos mundos). Crecimos en Glasgow, Manchester, Leeds, Londres y Berlín, pero no nos matriculamos en escuelas de arte, sino en *afters*, en fiestas en naves industriales y en *raves* en canteras. Allí recibimos nuestra verdadera educación, sin que lo supiéramos en ese momento, por supuesto. Sin duda, en estos espacios de *rave* fue donde nos sentimos por primera vez en casa e inspirados por una comunidad. Si miramos hacia atrás, nos asaltan muchos recuerdos de estas *raves*: viajábamos con desconocidos en coches robados para ir de un sitio a otro, veíamos a la gente derrochar amor por partida triple, nos sentábamos en una bañera durante horas alucinando con el LSD, intentábamos entrar en calor después de 24 horas al raso, y bailábamos al ritmo de *breakcore* bajo turbinas eólicas. Parece que fue ayer: son imágenes vívidas, aunque borrosas. Lo mejor de estos recuerdos son las personas, las caras enmascaradas en la *rave*, el brillo en los ojos, las sonrisas, las lágrimas, las bocas con vómito, los fuertes abrazos tan necesarios cuando ya casi resultaba imposible caminar, los cigarrillos mal liados, los cuerpos palpitantes en la pista de baile y los cubículos de los baños. Todos atrapados en los ritmos meméticos y en el bullicio *lo-fi* de sus propias almas. Estos lugares funcionaban en otro mundo con personajes que solo podían representarse dentro de ellos. La *rave* como opción de vida es una decisión duradera; nunca son solo unas horas, sino que dura días. Sobrevivir a ella es tan importante como vivirla. Comer, dormir y respirar se convierten en actividades comunitarias. Todos los recursos se comparten para bien o para mal con el fin de mantener nuestra presencia en el lugar. Este espacio de inmersión humana se ha convertido en la musa de todas las obras creadas por Omsk Social Club.

La cultura *rave* fue una forma de *terraformar* la vida para nosotros, pero ¿por qué conformarse con una vida cuando puedes abrir un multiverso?

Una gran parte de estas prácticas depende de los arquetipos de la vida y de la comunicación. El cuerpo es necesario para catalizar esta neuromancia junto con la energía psíquica vital del espectador, que puede ser aprovechada y redirigida al grupo a través de métodos de autodivinización, expresión, rituales comunitarios y psicosis grupales temporales. Utilizando el lenguaje, los trajes, los gestos, los signos y la puesta en escena, Omsk Social Club inyecta adrenalina a la imaginación social de sus usuarios, retocando activamente las imágenes, los deseos, los mitos, los hechos y los futuros que estructuran la psique colectiva del mundo tradicional para crear uno nuevo. Al igual que todos los mundos subculturales, nosotros también utilizamos combinaciones herméticas de jerga, música, lenguaje corporal e insignias para iniciar el proceso de creación de un mundo. Sin embargo, nunca sabemos qué pasará cuando el mundo se abra ni cuando se cierre. El mago Aleister Crowley dijo en su libro «Magia en teoría y práctica»: «En este libro, se habla de los Sefirot y de los Caminos; de Espíritus y Conjuros; de Dioses, Esferas, Planos y muchas otras cosas que pueden o no existir. Es irrelevante que existan o no. Haciendo ciertas cosas se

obtendrán ciertos resultados». Esta idea también se puede encontrar reflejada en una de las frases más conocidas del escritor de ciencia ficción William Gibson: «La calle encuentra sus propios usos para las cosas». Ambas posturas defienden la fuerza de la desviación cultural para afectar al mundo que nos rodea y, si esto es así, parece especialmente relevante trabajar con la cultura para hacerlo.

En los últimos años, a medida que nos mezclamos con el mundo *online*, parece (o existe una sensación) que ha habido un cambio cultural hacia el campo de los simulacros de tercer orden: los simulacros de tercer orden son símbolos en sí mismos que se toman por la realidad y a los que se añade una capa más de simbolismo. Esto ocurre cuando el símbolo pasa a ser más importante o reconocido que la entidad original. La autenticidad se ha reemplazado por una copia o una máscara (por lo tanto, la realidad es reemplazada por un sustituto). Parece que la gente está dispuesta a sustituir la realidad consensuada por nuevas ficciones y teoría social, para bien o para mal. No se trata solo de vivir físicamente la realidad, sino de permitir la aparición de prácticas/herramientas que se posicionan explícitamente como teoría-ficción. La estrategia de la teoría-ficción intenta fusionar sus dos géneros uno dentro del otro, al estilo del huevo y la gallina. Así, la escritura de la teoría podría convertirse en ficción y producir la realidad, y, por supuesto, la realidad es efectivamente la escritura de la teoría y la ficción combinadas. Este método se construyó desde el entendimiento de que nuestras ideas sobre la realidad y nuestras teorías de ella surgieron de la ficción. Ficciones que utilizamos para actuar y configurar la realidad, al igual que el yo es una acumulación de recuerdos que, por supuesto, son ficciones autodiseñadas. En la magia podríamos llamar a esto un «egregor» en lugar de un libro de teoría-ficción, en internet podríamos considerarlo un *meme* y, en Omsk Social Club, lo llamamos *Real Game Play*. Esta nueva modalidad es sumamente interesante, porque muestra lo frágil que es la realidad, desestabilizando la noción de tradición y poder como soberanos. Esto plantea una rápida sucesión de preguntas: ¿son estas nuevas herramientas capaces de crear un proceso global de renovación de la realidad? ¿Es la crítica encarnada y la ética *hacker* la forma de desangrar rápidamente el espacio para la vida transformadora y los imaginarios alternativos?

Y así, volvemos a nuestros propios experimentos...

A lo largo de los años hemos descubierto que toda estructura alternativa al *statu quo* típico requiere rituales y ceremonias que la hagan posible, así como habilidad y tacto para magnificarla. Se trata de una forma muy específica de alienación que no solo se da en el marco del cuerpo físico, sino también del alma/espíritu/mente del usuario. Creemos que el beneficio comunitario de este espacio puede dar lugar a un conjunto de herramientas para reprogramar el presente. Tratamos de aprovechar esta metodología para crear colectivamente una forma de vivir la vida más eficaz y viable desde el punto de vista político. Una pregunta que siempre nos ronda en *Real Game Play*: ¿es posible reapropiarse del alma? Y, si es así, ¿qué aspecto tiene después de haber sido sacudida de los grilletes del propósito proclamado por su amo?

Creemos que el devenir social es posible desde el punto de vista técnico, pero todavía no desde el punto de vista político. Para conseguirlo, debemos encontrar y comprometernos con métodos de ocio sostenible que mezclen la vida sintética con las realidades tangibles porque, al fin y al cabo, las realidades que generemos delimitarán las decisiones que tengamos que tomar no solo como individuos, sino como masa

orgánica. En Omsk Social Club aceptamos la realidad como un oficio, y solo entonces podemos ver realmente lo insólito del íncubo político que cabalga sobre nuestro pecho cada día. Al acercarnos y alejarnos del yo creemos que podemos *hackear* la vida e imaginar un *software* social inclusivo, autónomo, diverso y radicalmente nuevo.

Debemos comprometernos con la realidad como un sistema: no un sistema que está fuera de nuestro control, sino uno que es nosotros y nosotros somos él.