

## CULTURA DE HABITACIÓN

Regina Pérez Castillo

La habitación de un adolescente es un micro-macro mundo. Micro porque físicamente es un espacio limitado por cuatro paredes dentro del hogar en el que encontramos, a modo de blasón tribal, una serie de objetos que despliegan toda una iconografía personal: el videojuego o el grupo musical de moda en diversos posters, la bisutería barata que lo identifican con un grupo urbano concreto, un desorden generalizado que habla de un comportamiento relajado o despistado propio de dicha etapa vital, etcétera. Sin embargo, aunque todos estos elementos definen, etiquetan y concretan, dentro de esta “caverna sagrada” existe un elemento que permite la expansión infinita del individuo alejándolo de cualquier tipo de atadura identitaria: el ordenador personal. Las posibilidades que nos ofrece el ámbito virtual a través del uso de avatares, roles y otras representaciones gráficas son inagotables, permitiéndonos tener o ser distintos “yoes” en función de las diversas situaciones cibernéticas a las que nos enfrentemos. El sujeto se libera, por tanto, de su fisicidad, pudiendo construir una identidad en el plano ficticio que es híbrida, cambiante e infinitamente modificable.

En su nueva exposición “BEDROOMPATTY”, Ana Morales (Málaga, 1996) construye diversos entornos que hacen referencia a esos sujetos y espacios virtuales en los que el individuo contemporáneo está inmerso, llevando a cabo una valoración y defensa de las posibilidades vitales y expresivas que ofrece el medio virtual frente a los límites del mundo real. Muchas de sus piezas son una reinterpretación constante de su propia identidad como avatar cibernético, en diversas actitudes y escenarios ficticios que ella construye y reconstruye, interpreta y reinterpreta, piensa y repiensa; en otros casos encontramos instalaciones que referencian a grupos sociales especialmente proclives a la virtualidad como el mundo Otaku, consumidor voraz de material manga o, desde un punto de vista más extremo y peligroso, los llamados “Síndrome de Hikikomori”. Precisamente para estos últimos la habitación es el único refugio seguro en el plano real, alejado de toda la violencia y el dolor que cada día acontece en los puntos de encuentro humano: las calles, las plazas, los colegios y oficinas... Su escasa vida social se desarrolla en el plano cibernético, parapetados por una pantalla que de alguna manera amortigua el sufrimiento.

Las cuatro paredes de estas habitaciones parecen estar cada vez más cerca, reduciéndose el espacio vital, el oxígeno que se respira dentro de ellas y la conexión con antiguos amigos y familiares, y sin embargo, en este pequeño espacio sucede la experiencia virtual infinita. La habitación se contrae y expande a la vez.