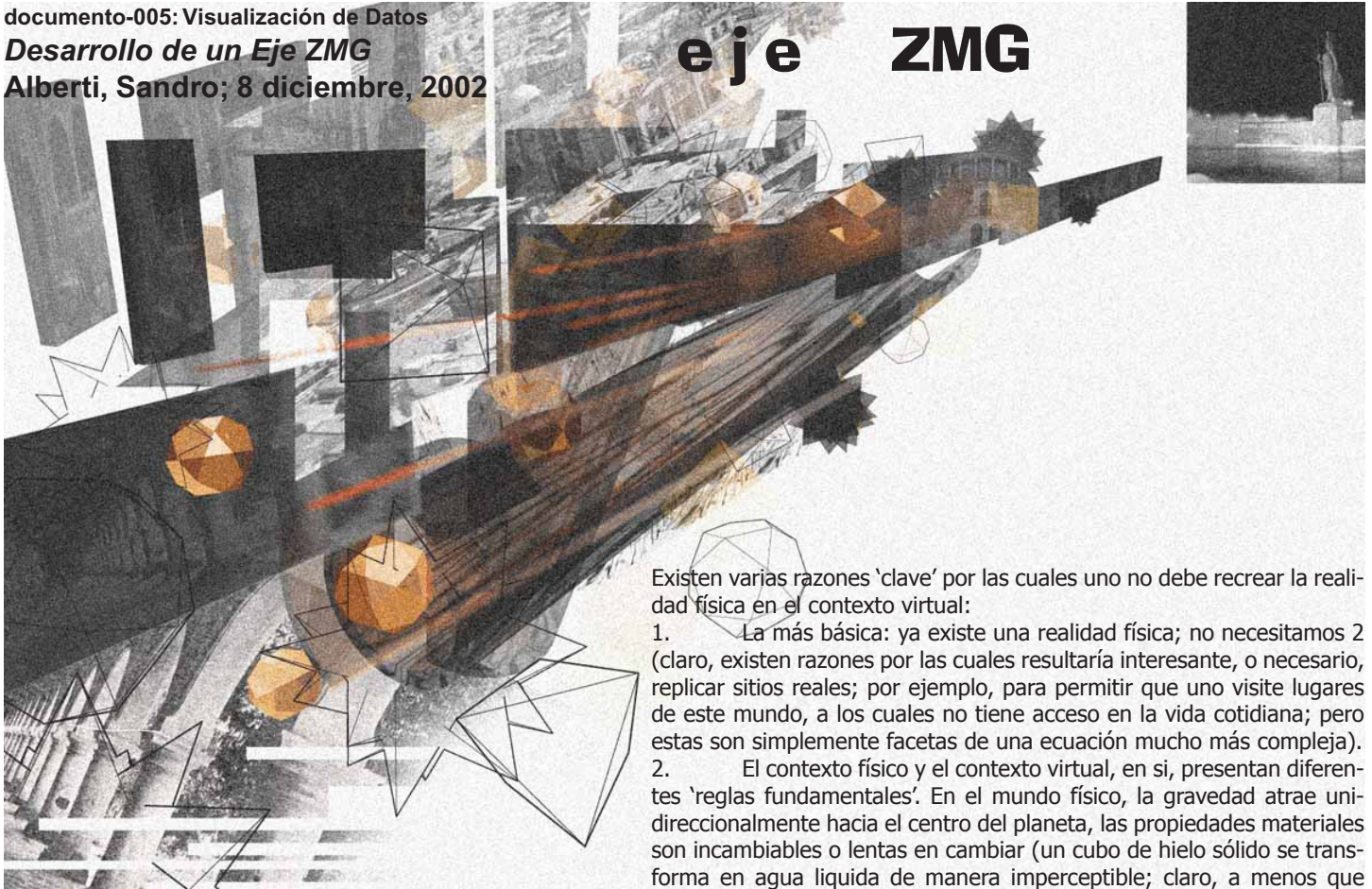


eje ZMG



Existen varias razones 'clave' por las cuales uno no debe recrear la realidad física en el contexto virtual:

1. La más básica: ya existe una realidad física; no necesitamos 2 (claro, existen razones por las cuales resultaría interesante, o necesario, replicar sitios reales; por ejemplo, para permitir que uno visite lugares de este mundo, a los cuales no tiene acceso en la vida cotidiana; pero estas son simplemente facetas de una ecuación mucho más compleja).
2. El contexto físico y el contexto virtual, en sí, presentan diferentes 'reglas fundamentales'. En el mundo físico, la gravedad atrae unidireccionalmente hacia el centro del planeta, las propiedades materiales son incambiables o lentas en cambiar (un cubo de hielo sólido se transforma en agua líquida de manera imperceptible; claro, a menos que 'afectemos' los materiales de manera directa; aquí estoy hablando de los objetos en la vida cotidiana, 'aparte'), y las reglas se mantienen estables (en lo general). Al contrario, en la realidad virtual no hay gravedad ni sol ni electromagnetismo, y los materiales cambian repentinamente (de sólidos a efímeros, de un color o forma a otra, etc.), y lo único objetivo y estable es lo que determinan los creadores de esa realidad.
3. Datos e hiper-enlaces. Además de aparentar tener una cierta presencia física, una realidad virtual ya forma parte esencial de toda la serie de computadoras y bases de datos del mundo. Resultaría inefectivo enfocarnos tan sólo en las cualidades físicas de una realidad virtual, cuando ese mismo contexto también puede ser utilizado para difundir tanta información que orienta hacia nuevos conocimientos (por ejemplo, en la realidad virtual, la estatua de la diosa Minerva puede aparecer así, con sus rasgos físicos, para hacerte entender que te encuentras en cierta glorieta de Guadalajara, y así sabrás hacia donde dirigirte para encontrar los Arcos; empero, además, estos monumentos virtuales puede proporcionarte cierta información, como su historia, su altura en metros, su posición exacta sobre la superficie de la tierra, su significado socio-cultural, etc.).
4. Riesgo. Si comenzamos a recrear la realidad física en una realidad virtual, efectivamente estaremos asignando todas sus cualidades a una base de datos. Y estos datos pueden ser utilizados por rateros para poder entrar más fácilmente a tu casita (porque notaron con facilidad, en la versión virtual, esa tragaluz o túnel que permite buen acceso), o por terroristas para destruir cosas, etc.
5. Tiempo. La realidad física consiste de características que son temporales. Para recrearla fielmente, vas a tener que recrearla cada día, ya que cada día cambian las decoraciones de las calles, clausuran e inauguran negocios, construyen nuevas calles y edificios...

El ejemplo-005-4 ('Mapas sin Fin') provee información adicional sobre lo que ciudades como Nueva York y Los Angeles han decidido representar en sus realidades virtuales.

La capacidad visual del ser humano es limitada. Somos capaces de distinguir color, textura, forma, de entre todas las características que componen los objetos de nuestro contexto. En el mundo físico, esto es suficiente, ya que estas evaluaciones se encargan de definir todo lo que existe (todo lo que algún objeto nos presente en cualquier momento dado). Pero esto se vuelve un gran problema en la realidad virtual, ya que, ahí, los objetos pueden presentarse a sí mismos y, además, a toda una serie de datos relacionados. ¿Cómo representar, entonces, los datos?

Una realidad virtual no puede ser 'LA' realidad virtual (no puede presentar todos los datos posibles sobre la existencia total). Resulta lógico, que existan varias realidades virtuales, tal y como, hoy día, se presentan varios sitios Web. Una de estas (que será de las mejores del mundo porque ya comienza a prepararse desde hace tiempo, y aun falta, mínimo, una década para que las realidades virtuales comiencen a suplantar a los sitios Web 2d en Internet) es el eje ZMG, la espina dorsal de Guanatos, una realidad virtual para Guadalajara. Desde un principio, debemos comprender que son las colaboraciones entre autores múltiples las que lograrán enriquecer esta realidad virtual, más allá de las limitaciones potenciales de cualquier individuo. Además, cualquier restricción 'administrativa' no puede ser considerada como una limitación absoluta, ya que cualquiera puede desarrollar su propia realidad virtual (a fin de cuentas, esto debe quedar claro: el eje-ZMG permanece abierto a la colaboración, pero solamente puede lograr la necesaria claridad de representación a través de restricciones que, efectivamente, fomentan la creación de un producto complejo, pero no caótico).

¿Qué datos presentar en una realidad virtual para Guadalajara? Bueno, lo que represente a esta fantástica ciudad. Comencemos con los que 'todos' quieren ver (los que ya se presentan en sitios Web): historia, celebraciones, actividades, costumbres, comida-bebida... la guía turística. Y lo que estamos dispuestos a compartir, también como costumbre implantada por la Internet: nuestros poemas, nuestras vivencias, opiniones, visiones, la interpretación de la vida que es... tapatía.

Los ejemplos del ETH en Suiza [ejemplo-005-2] nos ayudan a establecer reglas propias, aunque queda mucho por definir, aún en un nivel básico:

- ¿Qué forma deberá tener este 'eje ZMG'? Ya ha sido establecido que se trata de un eje que cruzará las diversas zonas representativas de Guadalajara. Y que consiste de diversos niveles (entre 3 y 5), cada uno con un significado diferente. Uno de los niveles representará la realidad concreta, arquitectónica de la ciudad. Pero, ¿qué de los otros niveles? ¿Qué contienen, específicamente? ¿Cómo representan, específicamente?

- Resulta interesante que las formas sean deformadas por los usuarios tapatíos del sitio Web. De esta manera, no solamente lograremos presentar la esencia del espacio físico tapatío ante la comunidad digital internacional, sino que también podremos hacer ver la manera en que somos capaces de manipular espacios. Esto debe quedar organizado con mucho cuidado, ya que debemos decidir si resulta importante mantener siempre una representación coherente de la urbe tapatía (en ese caso, podría ser utilizado uno de los niveles secundarios para representar deformaciones, manteniendo siempre las formas originales en un nivel principal). Esto permitiría siempre una comparación entre originales y sus miles de deformaciones. ¿Cómo deformar? ¿Qué deformar? ¿Por qué?

- Creo que estaremos de acuerdo que es necesario presentar las visiones y vivencias personales de los tapatíos, como parte de los datos 'revelados' en esta realidad virtual (aunque, tal vez no sea así; ¿qué opinan?). La representación de narraciones personales, ligada a un contexto narrativo, permite que florezcan las ideas que apreciamos en común, y que mueran otras. Tal vez no es necesario que mueran las ideas menos populares (el problema entonces sería: ¿cómo re-popularizarlas? ¿cómo re-integrarlas?. Y si todas las narraciones se basan en 8 u 'x' ideas originales, entonces... ¿cómo establecer esas importantes

ideas originales?

· Además de preocuparnos sobre la manera en que lo físico debe ser representado 'formalmente' falta considerar la manera en que podrían incorporarse las maneras de percibir o vivir en el espacio tapatío. Las percepciones personales del espacio hacen que su 'lectura' se vuelva interesante (agregando aún más interés a los espacios principales, y resaltando a los espacios secundarios/ intersticiales que de otra manera permanecerían en la obscuridad; como ejemplo de esto, vean del ejemplo-001, en el cual, de manera 'personal' se describen los rincones desconocidos de Orange County, en California.). ¿Sería este otro de los niveles del eje? ¿Cómo se conectaría a los otros niveles?