

LOS VIDEOJUEGOS
COMO PARÁBOLA
DE LA REALIDAD

Así como lo que se termina es innegable, hoy también empecé un nuevo juego. Esperando no perder el tiempo en rodeos conceptuales declaro que los videojuegos cuentan con al menos dos instancias: su soporte e interface de jugabilidad, la cual aporta el contexto cultural necesario para abordar, una vez encendido el dispositivo, la pantalla donde se desarrolla el juego. Estas dos instancias conviven de manera simbiótica considerando al jugador su intermedio § La repartición de las migajas es la manera en la que el sistema del arte produce sus objetos y reparte los sobrantes

entre sus hacedores manuales no reconocidos como trabajadores § Paradious es un lugar común, la parodia se levanta donde no se animan a decir quienes tienen voz pero el miedo los inutiliza, despojos de la información serán los otorgados por estos entes de la alegoría sin salida § El hungry artist y su pantalla como demostración de varios tipos de parásitos, estos se alimentan de su huésped, una cultura parasitaria no debe ser por tiempo indefinido § Fight en la zanja de Alsina: nos acostumbramos a andar por los videojuegos como se lee en occidente, de izquierda a derecha saltando sobre las caparazones de animales similares a tortugas pero en los inicios los juegos no contaban con esta costumbre y en Japón un enemigo panzón podía estar del lado izquierdo y nuestro héroe del lado derecho, lo mismo sucedida de un lado y otro de la zanja nombrada. No se afila un cuchillo con una piedra ni se acierta una lanza en un ladrillo § En Hungry City pasa algo más o

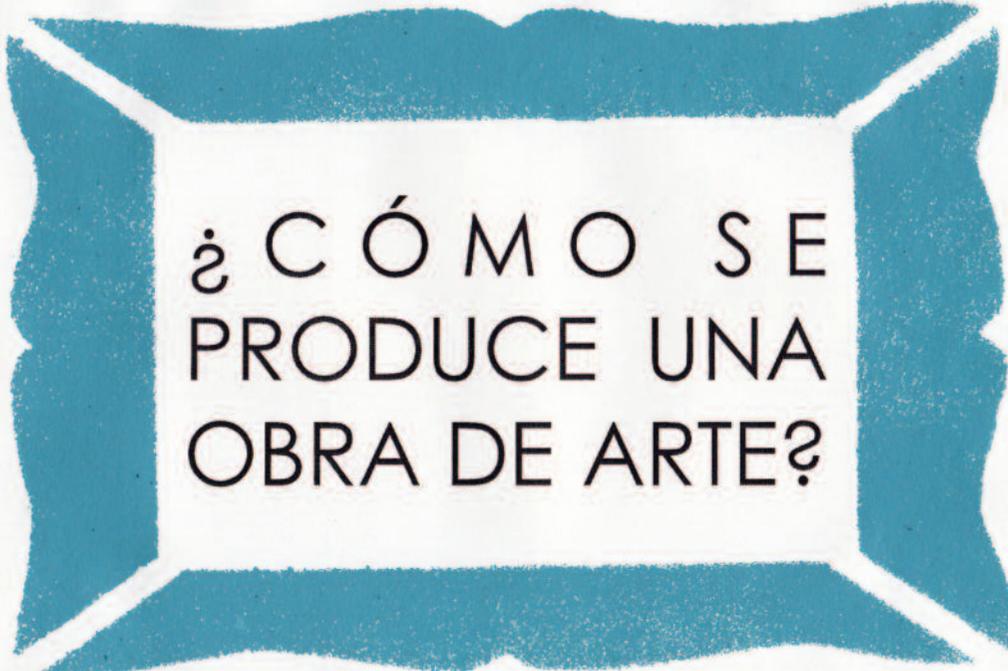
menos así: Por la noche regresan al mismo lugar de donde partieron por la mañana, si te quedan hombrucitos del lado de la ciudad después de la caída del sol, perdés vidas... una ciudad hambrienta necesita de vidas del conurbano para alimentar sus calderas § Un puntazo es como decir una anotación grande o una herida en el abdomen producida por un elemento corriente, este elemento se crea a imagen y semejanza del sistema carcelario que lo produce, la profundidad de la herida sirve como ejemplo de la incisión en el tramado social § Tetric game se basa en los grabados utilizados por las empresas inglesas destinados al tráfico de esclavos, bien podríamos hacer gráficos similares con bodegas de aviones o micros de larga distancia, también con el sistema digestivo del hombre § El proyecto Río del conurbano plantea una solución a la mejora de calidad de vida de la zona sur del Gran Buenos Aires. Empalmando el Riachuelo y dragando calles hasta una

salida al Río de la Plata por el balneario de Quilmes § El ser nacional podría configurarse como el personaje del R.P.G. en cuestión, está claro que en su inventario contendrá indicios de los recorridos anteriores al momento en que se ha puesto pausa para reconfigurar su estado § El mausoleo para Julio Argentino Roca será erguido al momento en el cual se entierre con él a la clase alta dominante, gestora de espacios, jurado del pueblo, voz sobre las voces e hipócrita del contexto. Contexto que aunque sesgado y parcial, caprichoso y virulento, se expresa en estos videojuegos como toma a 220v.

Los
videojuegos como
parábola de la realidad
es una plaqueta cuya finali-
dad es ampliar el campo perceptual de
las obras a las que hace men-
ción. Los 50 ejemplares
numerados que conforman la
edición cuentan con un pochoir
original en la tapa. Se acabó
de imprimir en Banfield, durante el
mes de mayo de 2013, bajo el
cuidado de Rodolfo
Santiago Marqués



* * *

A teal-colored rectangular frame with a white center containing text. The frame has a slightly irregular, hand-drawn appearance. The text is centered within the white area.

¿CÓMO SE
PRODUCE UNA
OBRA DE ARTE?