

VIDEOJUEGOS UNIDOS

RODOLFO MARQUÉS

CASIO



EL HUEVO DEL CAPITALISMO



*Quien en el ocio su existir consume,
No dejará más rastros en la tierra,
Que humo en el aire, y en el agua espuma.*

del canto vigésimocuarto de La Divina Comedia
de Dante Alighieri traducida por Bartolomé Mitre.

Donde existe un videojuego, nace una forma

La presente muestra presenta 24 videojuegos que son una fusión de juegos reales (todos de la primera generación de videojuegos portátiles de las décadas de 1980/90) adaptados en su forma y gráficas a las ideas y problemas con los cuales me encontraba debatiendo en el momento de su producción. Las técnicas utilizadas remiten a la imaginería religiosa. Las piezas fueron talladas en madera con gubias y formones en mi taller con una terminación de escayola policromada al óleo. Las pinturas que cumplen la función de pantallas, así como los bajorrelieves, están pintados a las ténpera. Rescato este formato de videojuegos porque en ellos se encuentra la mediación entre la idea y la forma ergonómica que debe tener el arte como herramienta.

Una cronología en tiempo y forma de la experiencia del videojuego - Arcades, videojuegos portátiles y sistemas de entretenimiento

Las máquinas de arcade solían ser negras y encontrarse en locales de la costa atlántica. Durante el día podía divisarse cuáles eran los locales que a la noche se colmarían de jugadores. La media pedía 25 centavos por cada ficha que otorgaba el derecho de un juego o continúe como se podía ver en el conteo provocador. Existían otros locales, más oscuros, donde la ficha valía 10 centavos. Esto era indicio de juegos viejos como el moon patrol, kung fu, 1943 o arkanoid, así como también indicaba una zona espesa de transitar, un ambiente viciado y peligroso. Las cabinas de estos arcades, normalmente de madera aglomerada con melamina, repetían su cobertura negra en la cual sobresalían las gráficas estandarizadas de la marca que las distribuía. Seguramente esta idea de oscurecer las carcasas era para dar énfasis a las pantallas de rayos catódicos que entregaban (a 220 V) los colores saturados que se depositaban en la retina sin interferencias. Los controles eran generalmente una palanca de acero con terminación de bolilla negra de plástico y una botonera de colores primarios a la izquierda. La situación lumínica de estos locales era perturbadora, la poca o nula iluminación del ambiente donde se alojaban estos acorazados contrastaba eléctricamente con las pantallas que ofrecían un destello en diagonal hacia las caras de los jugadores. Hundidas detrás de vidrios espesos y densos, disparaban una señal, un busca huellas hacia la última parte del ojo.

Diferente era el caso de los videojuegos portátiles de primera generación, pequeños objetos de plástico duro moldeado que entronaba una pantalla de cristal líquido. Ahora se podía jugar en cualquier momento y lugar. Sus fondos eran fijos, escenarios desiertos, cuerpos desmembrados, construcciones fantasmas. Al presionar el botón power (el cual estaba al resguardo con el fin de prevenir un posible encendido no deseado) las escenas inconclusas cobraban sentido a través del negro cristal líquido. Las posiciones de estas formas electrónicas eran siempre las mismas, variaba el orden en que se sucedían conformando esto el relato de cada vida, eran máquinas precisas de repetición de comandos, una sucesión inagotable de combinaciones cronometradas. Es por esto que no resulta extraño que estos videojuegos, junto a su versión multifacética (el reloj pulsera con juego), se comercializaran en relojerías.

Con la llegada de los sistemas de entretenimiento, la manera de relacionarse con los juegos estará mediada siempre por la misma interfaz. El tiempo invertido en el antiguo local de arcades (con sus mesas de pool y la hipnótica pérdida de la catarata de fichas) ahora se traslada a la propia casa con las consolas hogareñas conectadas al televisor del living. Los comandos, la forma en que presionamos los botones y los colores y sonidos producidos por los juegos de ahora en adelante dependerán del objeto al cual le cargamos el cartucho (luego serán cds, dvds, etc.). La jugabilidad de las consolas reside en una universalización de la experiencia sensorial, utilizando un mismo control o teclas para diferentes funciones dependiendo el juego. La razón de este cambio se debió a una industria cada vez más preocupada en el rédito económico que en la relación jugador-juego; una misma consola podrá ejecutar diferentes programas amoldando su finalidad a las prestaciones que dicho sistema soporte y se buscará la compatibilidad con otras plataformas.

24 ítems del inventario - Contextos e hipertextos en cada objeto

-- 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.

-- Paradius 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 serlo 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 sucedía 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 hombrecitos 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 cortante, 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 erigido 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. -- La historia del huevo del capitalismo se remonta al primer hombre, que robando el huevo de un dinosaurio para su usufructo, toma posesión de este objeto hasta la actualidad, donde los obreros muertos en una construcción no supervisada de su empresa constructora despiertan en formas de zombies que recuerdan este hecho iniciático del estado mercantil y deciden volver a intentar repartir el huevo (la acronología de humanos en el tiempo de los dinosaurios es de un imaginario popular de los videojuegos, juéguese prehistorik). -- Asteroids vs Cancer adventure propone una salida lúdica al combate de los tumores, una interface que permita destruir y subdividir estas formas malignas en el propio cuerpo como si fuesen los asteroides que proponía Atari en sus orígenes. En la actualidad se investiga la relación entre la investigación científica, comunidades de jugadores en línea y puzzles de 3d en juegos como el foldit. -- En el obrero en suspensión la imagen pseudo fotográfica es el resultado de un collage entre diferentes documentos provenientes de allanamientos policiales a talleres clandestinos donde se confecciona ropa de forma ilegal mediante el uso de mano de obra

esclava. La carcasa del videojuego plantea la situación de cuerda floja en la que quedan los obreros de dichos establecimiento luego de su clausura. -- Barco para el Riachuelo es un modelo posible para navegar el río a partir de una conjunción de sistemas de flotación comúnmente utilizados por los inmigrantes balseiros, adaptado a la realidad aún no definitiva de las aguas divisorias. -- El huracán llegó al Jockey Club en 1953 y se llevó entre sus llamas dos óleos de Goya. La pintura el huracán era única en su estilo, la pantalla muestra el estado previo a la destrucción total, el óleo se derrite y forma un nuevo cuadro que dura unos instantes, apilado sobre el piso se mezcla entre los muebles en ardiente dolor. -- Seguramente un posible recuerdo de la pobreza que nos hace hermanos en destino es el que un argentino puede consagrar al momento de amalgamar en una misma escena una mesa de madera de pino, una cuchillo de mango amarillo de marca Carol, un vaso apilable de plástico y una pared de ladrillo hueco en la cual está instalada una pantalla a gas para pasar el invierno. -- Final de fiesta, las migajas son recuperadas del festín por los gorriones. En una intrincada sobre lectura de esta escena podemos agregar que los pájaros terminaron de trabajar, que el artista es el que mira a través de la mirilla y que tanto el sniper como el gorrión son personajes de una obra teatral que pueden ser interpretados uno por vez. -- La mecánica del conurbano revenger es necesaria. Esta maquinaria de urbanización desde las afueras hacia el centro necesita de un mantenimiento, teniendo en cuenta que su carcasa original proviene de una estanciera. Para ello se utiliza un repertorio de instalaciones y cuadrillas de hombres especializados en el correcto funcionamiento. En su fabricación cada pieza es creada por torneros y herreros barriales que, variando sus diseños, otorgan a cada unidad una singularidad estética y funcional. -- Rodeado de los fantasmas de la ciencia, la torre de Tesla es un ideal ubicado entre el mito del futuro tecnológico y la comunidad hiperconectada. Una electricidad que viaje por el aire y una nueva mitología utilizarán el mismo receptor. --Desconfiar de las imágenes (título del libro de Harun Farocki) es un dispositivo del conurbano. A partir de un tanque de agua de 300 litros y la estética de la estación espacial MIR (último bastión pre hegemonía cultural) desarrollé este sistema autodidacta para la creación de un objeto explosivo. En la parte superior una cámara de seguridad capta mediante un sensor infrarrojo los posibles voluntarios a desconfigurar el videojuego que presenta una pantalla de reloj digital en cuenta regresiva suspendida en el tiempo. La cuenta regresiva es una pintura a la ténpera, la cámara que se mueve y prende luces intermitentes es falsa, el tanque de agua aunque tenga una señal de peligro inflamable está vacío. Desconfiar de las imágenes y confiar en la humanidad, o mejor de nuestros vecinos, esos que viven en casas de las afueras, con tanques de agua sobre sus cabezas. -- En el taller todo cobra un nuevo significado, esas maderas son un control, las monedas sirven como arandelas, las botellas usadas se pueden cargar con otros líquidos, las cañas del jardín pueden usarse como en la guerra de la triple alianza, los caños de gas tienen un diámetro interno igual al de un cartucho de escopeta... en el taller uno puede crear nuevas relaciones entre los elementos, en las prácticas sociales es totalmente diferente, cada objeto se vanagloria de su uso impermutable. -- Por quince días los habitantes de la primera Buenos Aires se alimentaron a pacú, bagre y mojarras. Todas traídas hospitalariamente por el pueblo querandí, quince días de armonía basados en el regalo de sacrificio y pesca de un pueblo que ya no existe. -- La búsqueda de la piedra fundacional, orientados en un eje Y, quizás nos devuelva un vacío, tal vez en las profundidades de la ciudad la idea que rige es la misma que encontramos en el interior de los ladrillos utilizados para ampliarla. -- En la unión popular vemos el poder del doble rayo. Este se hace con los dos botones presionados al mismo tiempo, es muy necesaria la práctica, no puede suceder uno antes y otro después, deben estar alineados y presionados al mismo tiempo. -- Bajo la mirada de Mitre, la bestia de Gerion se despierta y lleva en su lomo a los poetas, dan un paseo por las ruinas de la guerra, un nivel más abajo.



Reinterpretación del Hungry giraffe, 2012

T Madera tallada, escayola policromada al óleo y témpera
18 x 27 x 2,5 cm



Posible recuerdo de la pobreza, 2013

Témpera, escayola policromada al óleo, madera, esmalte sintético
18 x 28,5 x 3,5 cm



Bird Family, 2012
 Madera tallada, escayola policromada al óleo y ténpera
 29 x 27x 3 cm



Barco para el Riachuelo, 2013
 Ténpera, escayola policromada al óleo, madera
 18 x 27x 2,5 cm



El vacío en la búsqueda de la piedra fundacional, 2014
Objeto en madera, esmalte sintético, escayola policromada y ladrillo hueco
38 x 73 x 13 cm



Puntazo, 2013
Escayola policromada al óleo, bajorrelieve en yeso coloreado a la t mpera, madera
30 x 32 x 11 cm



Mausoleo para Julio Argentino Roca, 2013
Escayola policromada al  leo, bajorrelieve en yeso coloreado a la t mpera, madera, piezas torneadas
XX x XX x XX cm



Hungry Dragon en Hungry City, 2012
Témpera, escayola policromada al óleo, madera
18 x 27 x 2,5 cm



Fight en la zanja de Alsina, 2012
Madera tallada, escayola policromada al óleo y témpera
17 x 34 x 5 cm



Allanamiento en el taller del obrero en suspensión, 2013
 Témpera, escayola policromada al óleo, madera
 18 x 27 x 2,5 cm



Parodius, 2013
 Marquetería y témpera sobre cartón con terminación a la cera, esmalte sintético
 18 x 24 x 1,8 cm



Tetric game. 576 en 1, 2013
Témpera, escayola policromada al óleo, madera
29 x 12,5 x 6 cm



Mecánica del Conurbano revenger, 2013
Témpera, escayola policromada al óleo, madera
40,5 x 26,5 x 3,5 cm



Asteroids vs Cancer adventure, 2013
Témpera, escayola policromada al óleo, madera
38 x 28 x 7 cm



Tesland y los fantasmas de la ciencia, 2013
Témpera, escayola policromada al óleo, madera
17,5 x 29 x 3 cm



Doble rayo, 2013

Bajorrelieve en escayola policromada,
objeto de madera con terminación en
esmalte sintético
66 x 40 x 13 cm



El huracán llega al Jockey Club, 2013

Témpera, escayola policromada al óleo, madera

20,5 x 28,5 x 3 cm



Río del conurbano, 2013
Impresión digital, t mpera, escayola policromada al  leo, madera
29 x 32 x 3 cm



Final de fiesta y el artista como sniper, 2013
T mpera, escayola policromada al  leo, madera
17 x 29 x 3,5 cm

Desconfiar de las imágenes, 2013
Tanque de agua, madera,
cámara falsa de seguridad,
esmalte sintético, escayola policromada,
témpera
194 x 96 x 82 cm



Proyecto A
Arte Contemporáneo
Exhibición #57

VIDEOJUEGOS UNIDOS
Rodolfo Marqués

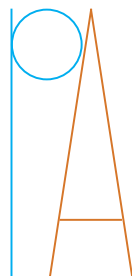
Texto: Rodolfo Marqués
Fotografías: Pablo Mendes

Del jueves 05 de Junio
al sábado 26 de Julio
de 2014

www.proyectoa.com.ar
proyectoa.galeria@gmail.com

© PROyectoA II Claudio Golonbek
II Ariel Zitelli
Curadora Patricia Rizzo

Av. San Juan 560, San Telmo, CABA



Proyecto A
arte contemporáneo