

“Los juegos son arte popular, colectivo, reacciones sociales a las corrientes dominantes en cualquier cultura. Los juegos, al igual que las instituciones, son extensiones del hombre social y del cuerpo político, como las tecnologías constituyen extensiones del organismo animal.

Tanto el juego como la tecnología constituyen maneras de aliviar el stress de las acciones especializadas que ocurren en cualquier grupo social. Como extensiones de la respuesta popular al stress de la jornada laboral, los juegos representan modelos fieles de su cultura. Incorporan tanto la acción como la reacción de poblaciones completas en una sola imagen dinámica.”

Haciendo suya la interpretación de Marshall McLuhan en *Understanding Media*, el neoyorquino residente en Madrid, **Alex Makenzie**, nos presenta una muestra centrada en el imaginario de los videojuegos, reinterpretados como símbolos que trascienden su mera función de entretenimiento.

“Mis imágenes de videojuegos -nos explica el artista- han surgido inspiradas por dos tipos de narrativas:

- Los relatos y mensajes recibidos a lo largo de toda mi vida de varón blanco norteamericano sobre la explotación, el poder y el consumo.

- Mi propósito de subvertir la estética del videojuego incorporando acontecimientos reales denunciando provocados por el poder, la explotación y el consumo.”

Para el autor, los videojuegos encarnan arquetipos entendidos a la manera jungiana: el tanque, el caza de combate, el rascacielos en llamas, tan habituales como recurso, constituyen emblemas populares de la moderna mitología tecnológica. Concebido con finalidades lúdicas, el videojuego muestra también su lado oscuro: al jugar con ellos, el usuario refuerza paradigmas reduccionistas, imperialistas y capitalistas de los cuales los juegos son extensiones, un círculo vicioso que se retroalimenta.



Flatland, Planilandia en su traducción al español, es el título de una novela satírica de ciencia ficción publicada hace ciento treinta años en la Inglaterra victoriana por Edwin Abbot Abbot. La novela, describe un mundo habitado por criaturas bidimensionales que se rebelan contra diversas tiranías geométricas.

Su obra, dibujada a pastel, presenta acabados pulcros y saturados, resulta a priori una técnica poco indicada para representar la nitidez de las pantallas, el autor sin embargo insiste de esta manera metódico en su convicción.

Alexander Makenzie (1975, Rhinebeck, New York)

2000 "Nightlights" Halcyon, Brooklyn, New York

2000 Summer Show BWAC (Brooklyn Working Artist Coalition) Brooklyn, New York

2000 "Friendly Fire" Ruby Gallery - Brooklyn, New York

2002 "The Tiny Show" Adobe Books Gallery in San Francisco, California

2003 "Di-Visions" at the Richard Hugo House in Seattle, Washington

2003 "ZAP: Electric Narratives", Green House Project, in Brooklyn, New York

2003 "Once Upon a Time..." Swell Gallery SFAI, San Francisco, California

2004 "MFA Exhibition" Fort Mason, San Francisco, California

2009 "Homage to Jose Maria Sert" Headquarters of United Nations in Geneva, Switzerland

2009 "Starvin Artist" Untitled, Barcelona, Spain

2009 III Certamen de Dibujo Contemporaneo Pílar y Andres Centenera Jarba "Villa de Alovera" -
Guadalajara, Spain

2010 "The Water Show" The Nut Lab, Shanghai, China

2010 "El Papel del Dibujo III" Galería Ángeles Baños in Badajoz, Spain.

2010 IV Certamen de Dibujo Contemporaneo Pílar y Andres Centenera Jarba "Villa de Alovera" -
Guadalajara, Spain

2011 Foro Sur Cáceres, Spain with Galería Ángeles Baños

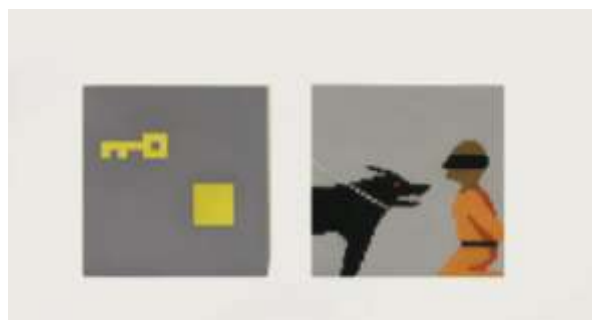
2011 XIV Certamen de Artes Plásticas Sala el Brocense.

2012 "Friendly Fire" Kike Keller, Madrid

2017 "Reboot" Kike Keller; Madrid

2018 "Change of State" The Wassaic Project, Wassaic New York

2019 "Nuevos -Anterior / Anteriores - Nueva" ASPA Contemporary, Madrid



El videojuego constituye una forma de relato, una tradición moderna, de la misma manera que se empleaban episodios mitológicos o bíblicos de carácter alegórico para aludir al mundo actual. Alex Makenzie presenta una colección de dibujos al pastel, la elección de este medio no es casual, el pastel, con su acabado aterciopelado se asemeja al tapiz, vinculándose de alguna manera con esta tradición de parábola y denuncia de la actualidad política y social. La elección estética del videojuego de los años ochenta y noventa explicita la cualidad de referente histórico contemporáneo del videojuego, el pixel es el lenguaje canónico de la historia del videojuego y su pasado glorioso.

El videojuego se ha dirigido históricamente a un consumidor blanco, hetero y masculino, como un mecanismo de perpetuación de la ideología dominante, como apunta McLuhan en *Understanding Media*, que dice que los juegos son la extensión del cuerpo político. Los juegos son solo un aspecto más de la dominación, este suaviza las fricciones cotidianas en el interior de un grupo social, pero resulta finalmente reaccionario. es la lógica del carnaval: se permiten ciertos excesos, se alteran las jerarquías, se desautoriza a la ley y a las fuerzas del orden durante un tiempo acotado para que las pulsiones de la población se descarguen y así puedan volver a someterse a esas mismas jerarquías cuando acabe el carnaval o el tiempo del juego.

La revolución sería imponer el tiempo del juego como nuevo orden legal, y no solo como vía de escape momentánea. Citando a Huizinga, el *Círculo Mágico* es una envoltura que protege el momento y el espacio del juego (y a los jugadores) del mundo real, luego se destaca como un tiempo privilegiado al que defender, pero no porque sea un momento de distracción como válvula de escape de una sociedad de otro modo constreñida, sino porque en el tiempo del juego, en el círculo mágico, se sientan las bases para la composición de un nuevo orden cultural, legal y subjetivo.

Entendiendo el videojuego como un modelo de cultura, con su propio poder político e ideológico, pretende apropiarse del "*Círculo Mágico*" para intervenir en la capacidad de modelar cultura que posee el juego. Es decir, usa el juego no solo como una mitología aleccionadora o de evasión, sino un arma de transformación, un espacio por proteger dado su enorme potencial para intentar un mundo nuevo.

