

Para este proyecto hablamos desde el juego desde el secreto, desde lo flotante, lo dislocado, lo surrealista, lo caprichosa que no se y que no quiere dejarse ver como únicas herramientas posibles para evitar procesos de normalización artística y lúdica que amansan las poblaciones y vuelven todo una estadística. Lo digo porque el secreto será una herramienta de este proyecto para poder ser construido a petición de sus mismos participantes que pertenecen a comunidades urbanas secretas de la ciudad de México. Muchas de las narraciones que veremos y que construyen la propuesta están entre la ficción y lo real, lo humano y lo animal, lo lineal y lo circular.

La propuesta consiste en contruir en el mundo audiovisual una narración que varios mundos que se entrecruces a partir de todo el proceso que se ha vivido con 6 participantes. Para el proyecto comenzamos indagando qué significa ser un gamer, y qué lo puede alimentar más allá de hacer parte de ser un consumidor de la industria más grande de la historia: el juego que al final es la ludopatía como sistema de escapismo, prevención y supervivencia en una sociedad distópica y desarticulada y sin futuro.

Si los video juegos (en su mayoría o sea los que más juegan) están hechos para el ejercicio militar para preparar la gente, para hacerla obediente en la distopia qué pasa si bajo si utilizamos su misma lógica pero al revés para liberar, para dislocar dislocación dadaísta, psicoanálisis y juguetones una identidad animal la liberación usada por lo furries para liberar.

El proyecto pertenecerá al sistema de la acción, de la teatralidad, del dibujo, de la ficción del juego y sobre todo del secreto.

Ana María Millán