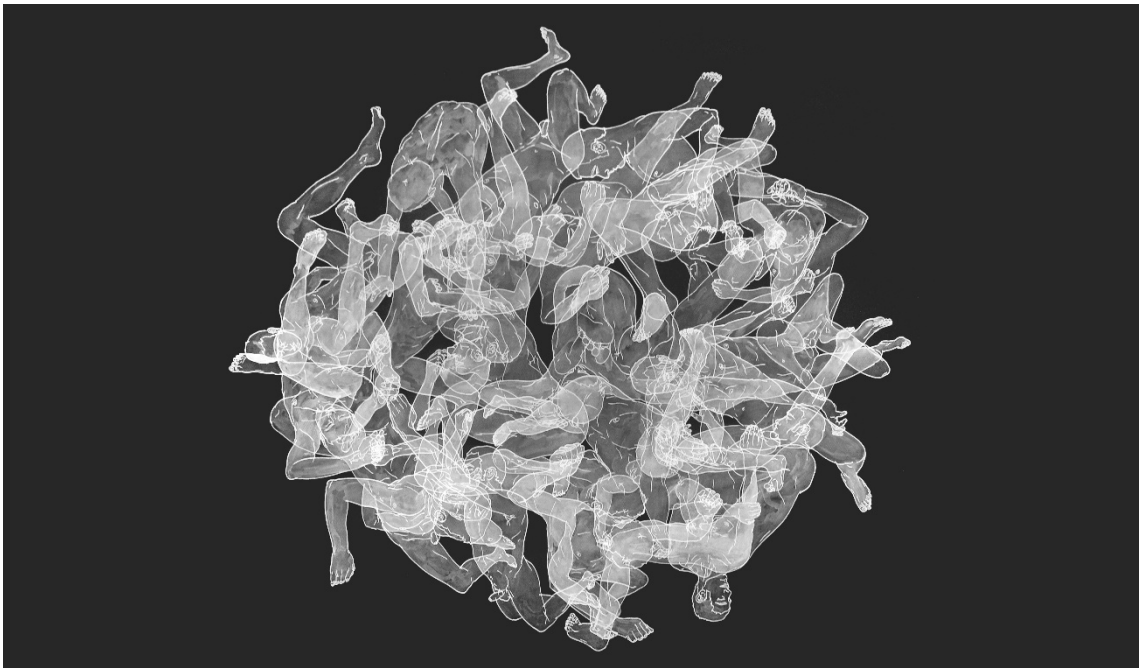




MUSEARI 2016-07-17

EXPOSICIÓ / EXPOSICIÓN / EXHIBITION

Moisés Mahiques

Game Over #2

El missatge "Game Over" sempre ha estat associat al món dels videojocs i des dels seus orígens indicava la fi de la partida, tant si es guanyava com si es perdia. En aquest cas ens serveix com a metàfora per articular una proposta que intenta posar de manifest determinats elements de control i ordre, camuflats sota una qüestió aparentment tan innocent i lúdica com és l'acte de jugar. Utilitzar un concepte com el joc, associat sempre al divertiment, i sobretot a una etapa tan primerenca de la nostra vida com és la infantesa, permet fer un exercici de reflexió sobre quan i com comencen a construir-nos o bé a definir determinats rols que són, en molts casos, el resultat de diferents exercicis de poder, disciplina o submissió, donant com a resultat un determinat model social. Les obres que es presenten formen part de les sèries "Xurro, mitja mànega, *manguero*" i "Snowball".

www.moisesmahiques.com

Moisés Mahiques

Game Over #2

El mensaje "Game Over" siempre ha estado asociado al mundo del video juego y ha sido desde sus orígenes el que indicaba el fin de la partida, tanto si se ganaba como si se perdía. En este caso nos sirve como metáfora para articular una propuesta que intenta poner de manifiesto determinados elementos de control y orden, camuflados debajo de algo tan inocente y lúdico como es el acto de jugar. Utilizar un concepto como el juego, asociado siempre al divertimento y sobre todo a una etapa tan temprana de nuestra vida como es la niñez, permite hacer un ejercicio de reflexión sobre cuando y como empiezan a construirse o a definirse determinados roles que son, en muchos casos, el resultado de diferentes ejercicios de poder, disciplina o sumisión, dando esto como resultado

un determinado modelo social. Las obras que se presentan perteneces a las series "Churro, mediamanga, mangaentera" y "Snowball".

www.moisesmahiques.com

Moisés Mahiques

Game Over #2

The message "Game Over" has always been associated with the world of video games and has been since its origins indicating the end of the game, if you won or lost. In this case, it serves as a metaphor to articulate a proposal that tries to highlight certain elements of control and order, hidden under something as innocent and playful as it is the act of playing. Using this concept (game) always associated with fun and especially to the childhood allows us to do an exercise of reflection on when and how to begin to build or to define certain roles. These roles are in many cases the result of different exercises of power, discipline and submission. All this results in a particular social model. The works presented belong to the "Churro, mediamanga, mangaentera" and "Snowball" series.

www.moisesmahiques.com



