



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA
CENTRO DE LA IMAGEN**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS EN DIRECCIÓN DE
PROYECTOS VISUALES Y FOTOGRAFÍA**

AGUINALDO PAREDES

**Proyecto de investigación para optar el Grado Académico de Bachiller en
Dirección de Proyectos Visuales y Fotografía**

**ÁLVARO JOSUE RAMOS RAMÍREZ
(0000-0002-8841-7278)**

**Lima - Perú
2022**

Resumen ejecutivo

Mi proyecto simula una página web de venta de inmuebles. Esta contiene imágenes de interiores de departamentos que realicé dentro del videojuego GTA V y también se apropia de renders de proyectos inmobiliarios en Lima. Con estas me permito hablar, de manera irónica, sobre la problemática de lo aspiracional dentro de este rubro y los efectos elitistas y clasistas que recaen sobre la publicidad utilizada por las inmobiliarias. Por un lado el videojuego y su virtualidad hace evidente las divisiones sociales, siendo directos y con alta carga de representación y por otro lado, nuestro mundo nos ofrece este mismo discurso pero con intenciones de pasar desapercibidos. Por eso en mi exploración visual coloca énfasis en aspectos como el diseño, color, arte y tecnología de los espacios, para develar impulsos aspiracionales, diferencias de clase y una pequeña muestra de apropiación ilícita de bienes inmuebles. A través de la ironía, intervengo textos que son utilizados tanto en GTA V, como en la publicidad y el diseño de las inmobiliarias que buscan vender estas propiedades.

Índice General

Resumen	2
Introducción	4
Capítulo 1: Estado de la cuestión	6
Capítulo 2: Ciudad y entornos privados en GTA V y sus mecánicas de ventas	8
Capítulo 3: Arte y diseño de interiores como representaciones del éxito	11
Capítulo 4: Proyecto Inmobiliario: Aguinaldo Paredes	14
Conclusiones	16
Bibliografía	18
Anexos	19

Introducción

A mis 11 años de edad conocí lo que era un mundo abierto¹ en un videojuego como el de GTA de Rockstar Games. En este, a través de mi Avatar, podía investigar la ciudad abiertamente, robar carros, ser perseguido por la policía, realizar diferentes tipos de misiones para conseguir dinero y comprar armas o casas. También descubrí la intervención del usuario sobre el videojuego, trayendo consigo su influencia, ya que, por primera vez, a modo de sorpresa, mi hermano logró que mi playlist de música se escuchara por la radio de los autos dentro del videojuego GTA. Estos fueron eventos que me emocionaron y sorprendieron. En primer lugar, porque algo de mi mundo se había colado en un videojuego, no entendía el cómo, pero la idea de esta interacción de ambos mundos provocaron que imaginara la infinidad de nuevas posibilidades de conexión entre ellos. En segundo lugar, el poder explorar el mundo abierto y sus nuevas posibilidades de interactuar con una sociedad virtual, de experimentar la vida en una virtualidad que pretende aproximarse lo más posible a nuestra realidad, pero bajo sus nuevas reglas. Esto me provocaba una sensación extraña, como si pudiera sentir que existía en otro lugar.

Con los años GTA evolucionó hasta tener su quinta edición (GTA V) con una ciudad llamada Los Santos que hace referencia a la ciudad de Los Ángeles en EE.UU. Este juego consiguió posicionarse como uno de los juegos de roleplay más jugados en el mundo, con un carácter de representación potente y directo, que nos vende la idea de que el dinero es el camino para ser exitoso y superior al resto por la condición económica. Quien consigue objetos materiales tales como departamentos, autos y negocios resultan ser los magnates, y de esta manera el juego se encarga de hacérselos saber, ya que en la descripción de cada elemento que puedes comprar utilizan un lenguaje transgresor en varios sentidos.

De esta manera es que mi proyecto empieza su conformación. ¿Cómo a través de mi exploración visual puedo evidenciar las semejanzas de los bienes inmuebles del juego RPG GTA V y los de nuestra realidad con respecto a su representación de éxito, poder y clasismo? A través de las visualidades del videojuego GTA V y de la interacción entre nuestros comportamientos sociales en la realidad y en este mundo virtual, siendo GTA V un videojuego

¹ Un mundo abierto significa que, con un Avatar, puedes movilizarte libremente por el terreno diseñado en el videojuego. GTA V Online cuenta con 130 km² de superficie.

transgresor y directo, en el que marca la distancia de clases y evidencia el estatus a través de la iconografía de los bienes inmuebles, arquitectura y diseño de interiores, es que aterrizo este proyecto en una página web aludiendo al simulacro de una página de ventas de inmuebles real. En esta la ironía y las imágenes se hacen cargo de mostrarnos parte de nuestra realidad como sociedad, de evidenciar nuestros impulsos aspiracionales, como también hablar de los medios económicos por los cuales algunos se hacen propietarios de dichas viviendas de lujo de manera ilícita, haciendo un guiño a algún representante político de nuestro país quién también lo consiguió de esta manera. También, el decorado nos habla de estatus, de diferenciación de clases y hasta de elitismo, sobre todo al revisar las especificaciones de venta de estas viviendas, tanto en el videojuego como en las páginas inmobiliarias.

Su labor es evidente, tienen que conseguir venderlas y al utilizar un lenguaje universal de publicidad, nos revela los métodos que funcionan para terminar realizando dicha transacción. Por ello, introduzco en esta página web fotografías de arquitectura de interiores que realizo dentro del juego, la apropiación de renders de proyectos inmobiliarios de la ciudad de Lima y los textos publicitarios de venta de ambos. Las imágenes que produzco conversan entre sí, gracias a la similitud en el decorado de interiores y lo que todo esto conlleva, arte, colores, iluminación, adornos, distribución entre otros, que conectan a ambos mundos, tanto el del videojuego como el de las web inmobiliarias. En este recorrido por mi web Aginaldo Paredes, pretendo la experiencia de mi observación sobre lo inmobiliario y cómo forma parte de la representación de las clases sociales a través de sus singularidades y cómo un videojuego transgresor nos lo vende teniendo en cuenta dichos parámetros elitistas que tiene un impacto tanto en nuestra sociedad como también en el videojuego.

Capítulo 1: Estado de la cuestión

El mundo de los videojuegos ha conformado espacios virtuales, y, el construido por Rockstar Games en el juego GTA V ha proporcionado un espacio para ser, es decir, ha permitido que, a través de un avatar, nos desenvolvamos en esta nueva sociedad con un nuevo Yo. Al entrar en Los Santos, me surgieron preguntas sobre el porqué de su semejanza con el mundo real y su gran parecido entre los renders para proyectos inmobiliarios y los departamentos vendidos en GTA V. Ha resultado inquietante la metodología visual y narrativa del videojuego con un fin, a mi parecer determinante, que nos habla sobre las dinámicas del éxito y poder impregnadas en el mundo real y evidenciadas en este mundo virtual. Luke Caspar Pearson en *Heterotopias 003 “No Style Los Santos”* (2017) nos aproxima a la ciudad de GTA V. Pearson acompaña el artículo con sus fotolibros sobre la ciudad de Los Santos, en el que hace referencia a los trabajos realizados por Ruscha² y Banham³ sobre la ciudad de Los Ángeles. Pearson nos ofrece su mirada de GTA V, sobre el orden espacial y su semejanza con Los Ángeles como también una aproximación del usuario hacia lo urbano:

Dado su capacidad para atraer a la gente a nuevos mundos, los juegos ofrecen la capacidad para replantear dinámicamente un lugar a través de la participación dentro de su sistema. La última iteración de Los Santos apareció unos 40 años después de las Cuatro Ecologías de Banham, pero conserva gran parte de su espíritu. Incluso si Rockstar enmarca la ciudad como cínica y transgresora a través de la historia y mecánica del juego, la fidelidad visual y la belleza en su representación de Los Ángeles traiciona el mismo entusiasmo por el paisaje angelino que poseía a Banham y Ruscha. (Pearson, 2017, p. 25).

En el videojuego, las semejanzas visuales y estéticas de sus calles, edificios y arquitectura, no sólo con la ciudad de Los Ángeles sino con cualquier otra ciudad cosmopolita, permiten que el avatar y el usuario convivan en este espacio; y el juego a través de sus métodos publicitarios te llevan a vivir la experiencia del éxito de manera veloz. Los departamentos de lujo dentro del

² Edwar Ruscha fue un artista que analizó en varios de sus fotolibros el funcionamiento de la arquitectura de la ciudad de Los Ángeles.

³ Reyner Banham fue un escritor y crítico de la arquitectura, quien también realizó un análisis sobre la conformación sociocultural y la estética de la ciudad de Los Ángeles.

videojuego contienen gran iconografía, se vuelve la mercancía del éxito, tal y como los renders promueven la venta de departamentos aún etéreos en proyecto, atrayendo la compra a través de la decoración de interiores para que el cliente pueda imaginarse viviendo en estos. El uso del lenguaje en sus páginas web también sostienen fuerte contenido aspiracional y elitista. Estos puntos mencionados los evidencio a través de mi práctica fotográfica dentro del videojuego y la apropiación de los renders y sus textos que terminan en un simulacro inmobiliario, para hablar de las sociedades capitalistas, elitistas y mercantilistas, de sus conformaciones y aspiraciones. Mi proyecto toma forma en tanto utilizo dichas imágenes a manera de publicidad, así se vuelven evidentes estas prácticas tanto en GTA V como en el mundo real.

Gareth Damian Martin, en la revista *Heterotopías* (2018) fotografía ciudades virtuales de videojuegos, pero a través de la fotografía análoga. En esta, plantea cómo la arquitectura de estos contiene a los jugadores, pero muestra o evidencia posturas ideológicas, argumentos y narrativas. Él pretende, a través de su proyecto, mostrar nuevas realidades a manera de evidenciar los propósitos de los videojuegos. A través de lo análogo aterriza en la realidad aquello plasmado como etéreo: “Los juegos y las ciudades son plataformas a través de las cuales podemos hacer argumentos sobre el espacio, la sociedad y cómo estas imágenes dan forma a la estructura en que nos encontramos con el mundo” (Damian, 2018, p. 3.). Al igual que en mi proyecto, pretendo aproximar lo virtual a lo real a través de la interacción de lo fotográfico en GTA V y la apropiación de renders en el mundo real y sus textos publicitarios, confrontando imágenes que son producidas con el mismo propósito de atraer al consumidor por medio de sus representaciones aspiracionales y de vender utilizando descripciones “atractivas para el consumidor”. De esta manera construyo un discurso visual en el que ambos mundos interactúan, desde sus narrativas, y terminan evidenciando sus parentescos.

Capítulo 2: Ciudad y entornos privados en GTA V y sus mecánicas de ventas

El juego GTA V Online permite al usuario experimentar las sensaciones de éxito y poder a través de la adquisición de bienes materiales en la ciudad ficcional de Los Santos, tales como autos, aviones, negocios y viviendas. Estos son adquiridos gracias a misiones delictivas, ya que luego de haberlas completado recibes dinero con el cual podrás comprarlas. Como es un mundo abierto, es decir, un entorno en el que tu avatar puede desplazarse libremente, como cuando utilizamos Street View de Google, te permite conectividad entre otros jugadores (avatars). Debido a estas interacciones en este espacio virtual, empiezan a formar vínculos sociales, en los que escalar socioeconómicamente forma parte de la cultura instaurada en este videojuego.

Parte del proceso de compra es entrar a una plataforma de venta de departamentos, muy parecida a cualquiera del mundo real, con la diferencia del lenguaje, ya que en ninguna página sería encontraríamos descripciones sobre estos apartamentos del mismo modo que en GTA V. Por ejemplo, hacen referencia al edificio corporativo más alto y costoso de Los Santos y cito lo descrito sobre este en el videojuego: “Maze Bank Tower, el edificio que definió el horizonte de los Santos durante generaciones. Más alta, más elegante, más opulenta, más descaradamente fálica, menos resistente a nivel estructural... La torre del Maze Bank es la mejor en su categoría. COMPRAR DESDE: \$4,000,000” (GTA V⁴). La narrativa del videojuego, tanto en lo lingüístico como en lo visual, hacen evidente esta conducta consumista y elitista, mostrándola burda y directa. Del mismo modo, nuestras sociedades reales se ven influenciadas por estas conductas, sin embargo, carecen, por lo general, de este carácter directo y de señalamiento.

Es interesante observar la intensa publicidad que este juego ofrece dentro de Los Santos. Cada dos minutos aparecen pop ups ofreciendo algún tipo de trabajo o misión, llegan mensajes de texto al celular de mi avatar y correos ofreciéndome comprar nuevos autos o adquirir negocios. Ser parte de este nuevo espacio virtual en el que se me permite, a través de mi avatar, experimentar la conformación cultural del videojuego GTA V, y siendo activamente partícipe de sus costumbres me hizo pensar en cuán involucrado estoy y por ende me pregunto cuáles son los comportamientos del Avatar en la virtualidad y realidad. ¿Soy un nuevo yo o alter ego

⁴ Texto que se encuentra únicamente en la página web de la inmobiliaria Dynasty 8 dentro del videojuego GTA V

que pertenece a un espacio del mundo de los videojuegos? Así lo describe Catalina Agudelo Piñeros:

El avatar se configura desde la mutación de la identidad, desde la forma imaginaria en dónde el usuario se apropia de las estructuras productoras de sentido para producir imágenes virtuales de sí mismo como símbolos y como discursos. Tiene la facultad de resurgir en otras plataformas una vez a muerto en un juego, puesto que sus características psicológicas y físicas, otorgadas por el jugador, resurgen en otro juego al ser el mismo jugador quien vuelve a asignar al personaje sus “condiciones de existencia” en el juego. (Agudelo, 2014, 28)

La proyección de nuestros aprendizajes y de quienes somos, sin duda forman parte de este nuevo personaje que a la vez empieza a desarrollarse según el espacio virtual en el que se encuentra. Podría hacer una comparación entre mis avatares en otros videojuegos y rápidamente puedo tomar conciencia de que existe una gran diferencia entre estos a pesar de que nacen de la misma persona. Particularmente GTA V ofrece características similares a las del mundo real, en las que las prácticas comerciales influyen en nuestras decisiones de compra, donde se nos dice que para ser exitosos necesitamos comprar lo más lujoso de manera directa. De esta manera podemos proyectar nuestras aspiraciones, sobre todo las que tienen que ver con la adquisición de dinero y bienes. Los avatares pasean por las calles con sus autos de lujo o helicópteros, algunos de estos resultan extremadamente difíciles de conseguir. El juego los marca en el mapa como Jefes de empresas que se dedican, en la mayoría de los casos, al robo y al tráfico de drogas, pero todos los que estamos presentes en ese espacio virtual podemos saber directamente quién tiene mejores ingresos económicos de manera bastante inmediata. Todas estas ventas se realizan a través de una plataforma en el celular, cómo si entráramos a Amazon a comprar algún producto. Cada plataforma está organizada dependiendo de qué deseas comprar. Por ejemplo:

- Auto autos de lujo
- Aviones y helicópteros
- Náutico (barcos, veleros y yates)
- Bicicletas
- Departamentos y Casas
- Oficinas
- Bunkers

- Departamento en el CASINO
- Clubs de motociclistas
- Discotecas
- Arcades
- Autos comunes
- Motos

Cada uno de estos bienes posee una descripción con la tentativa de que los compres, si es costoso te dirán lo grandioso que eres y si es un auto económico también describirán lo patético que es ser pobre y marginal.

Capítulo 3: Arte y diseño de interiores como representaciones del éxito

Como primer paso, mi exploración visual tomó particular interés por el arte representado en estos departamentos de lujo del Eclipse Tower en el videojuego GTA V. La colección consta de más de 22 piezas de arte abstracto en todo el departamento, perfectamente ubicados en salas y habitaciones. Curiosamente jamás les había dado particular importancia, a pesar de haber jugado GTA V desde el 2013. Al concentrar mi atención a la estética y las representaciones, noté la gran cantidad de mensajes subliminales y otros tantos más directos que estos espacios podían otorgar. Julián Cruz en su artículo “LA PARCELA” (2020) hace referencia a esta inquietante producción de renders y el diseño de interiores de las viviendas de clase media en los barrios de Madrid. Menciona la perfecta estética en sus acabados e iluminación y su poca relación con las cualidades o características de su ciudad, (despersonificado y falta de carácter). Sin embargo, lo que más había llamado su atención eran las obras de arte abstractas en sus paredes, aquellas que antes solo eran vistas en ciertos estratos sociales ahora estaban a merced del populorum. Lo relevante para él era la carga significativa que llevan estas obras y menciona:

En realidad, la idea que está detrás de estas obras digitales es mucho más peculiar de lo que parece a simple vista: son cuadros que evocan una creencia acerca de cómo debe ser la pintura abstracta y lo que, en consecuencia, significa y vale. (Cruz, 2020, p.3)

La percepción que tenemos sobre este tipo de arte en particular, me lleva a pensar en cómo es que la miramos y qué pensamos de esta. Lo que significa y vale toma gran relevancia, sobre todo en un espacio como el de las páginas web de inmobiliarias donde te ofrecen estas viviendas equipadas con dicho arte. De alguna manera es una herramienta-arte masificada por su capital simbólico y de clase, lo que pone como premisa que esta propiedad adquiere valor para el consumidor final. Benjamin Walter, en La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica (1986) nos menciona:

La recepción de las obras de arte sucede bajo diversos acentos entre los cuales hay dos que destacan por su polaridad. Uno de esos acentos reside en el valor cultural, el otro en el valor exhibitivo de la obra artística. (Walter, 1989, p. 6)

Walter nos habla sobre el cambio de mirada de una pieza que inicialmente toma un valor por su carga espiritual o religiosa para cierto grupo o cultura pero que en otro contexto y tiempo

adquiere un valor artístico y exhibitivo. Parecido proceso el de la arquitectura, aunque Walter menciona que, en cambio, esta siempre fue objeto de contemplación. Sin lugar a dudas la reproductibilidad del arte y de la arquitectura en los espacios virtuales, tanto del videojuego como en los proyectos inmobiliarios (renders) le otorgaron un nuevo significado y valor a estas propiedades, penetrando en nuevos estratos sociales. La Gentrificación y su capacidad de replicarse a nivel global han logrado que los diseños arquitectónicos tanto de exteriores como interiores estén cargados de una serie de simbolismo cómo también sucede con el arte abstracto. Gracias a esta exploración me pude percatar de la significancia de muchas otras características de estos departamentos en GTA V, como por ejemplo los adornos, alfombras, mueblería, iluminación y por supuesto la arquitectura en sí misma, ya que, como mencionó Cruz (2020), son para nuestra sociedad elementos que contienen significancia y valor, ofreciendo jerarquías y distanciamientos entre clases sociales. Esto dio como resultado la exploración de los espacios arquitectónicos a través de mis fotografías a manera de catálogo, imitando a los renders de los inmuebles que son ofrecidos en sus páginas de ventas.

El dinamismo de la ciudad de Los Santos me permite un marco de entendimiento al desenvolvimiento de mi avatar en este entorno y mis oportunidades de experimentar, tanto en lo visual como en mi comportamiento. En la misma línea Catalina Agudelo, quien analiza las representaciones en los videojuegos explica un pensamiento de Pinilla:

El juego, como construcción cultural, abarca una serie de dimensiones de los individuos fundamentales en la obtención de vivencias en la realidad. Como práctica, permite dotar al individuo de dichas vivencias que configuran finalmente su percepción del mundo e influyen en su manera de interpretar las circunstancias que se le presentan, el juego se percibe como función creadora pues al iniciar el juego se van generando reglas que se vuelven costumbres y tradiciones y van dándole forma a cada cultura. (Pinilla, 2013, como se citó en Agudelo, 2014, p.16)

De cierta forma su manera de ser está netamente ligada al contexto donde se encuentra y Los Santos me ha dado la posibilidad de transitar por esta, de convivir con estas dinámicas transgresoras pero también experimentar la visualidad y el cómo son construidos los departamentos y la iconografía de éxito que puedo apreciar; la ubicación, tiendas aledañas, rascacielos o los lugares donde la naturaleza abarca más espacio que el cemento virtual,

dándome la posibilidad de ser y reinterpretarme en una nueva ciudad que ofrece, además de lo visual, la experiencia de ser un habitante más y ascender socioeconómicamente en este.

Al iniciar por primera vez el videojuego de GTA V tuve que experimentar de manera obligatoria el comenzar mi vida manera austera, ya que luego de crear mi avatar, el juego te transporta a la ciudad con tan solo unos cuantos cientos de dólares en el bolsillo y con un regalo que ofrece el juego: un auto. Debido a la dinámica del juego, si tu auto está en la calle porque no tienes dinero para comprar tu primer departamento o garaje, otros avatares podrán destruirlo o robarlo. Básicamente, si no tienes dinero, pueden ejercer su poder sobre ti. La primera vivienda que puedes comprar cuesta 15.000 dólares. Evidentemente este garaje está alejado de los diseños arquitectónicos de lujo que podemos encontrar en los mejores edificios de la ciudad de Los Santos. No existen obras de arte abstractas, adornos sofisticados, ni electrónicos de alta gama, sin embargo, sí contienen fotografías de afroamericanos, a pesar de que puedes crear un Avatar que dista mucho de las características físicas de los retratados. Sin duda, el videojuego situado en Los Ángeles acentúa los problemas sociales que transitan los estadounidenses, pero contienen a la vez, un valor de análisis replicable en nuestra sociedad.

Capítulo 4: Proyecto Inmobiliario: Aguinaldo Paredes

Mi proyecto aterriza en una página web que diseñé. Me propuse imitar a otras inmobiliarias con proyectos exclusivos y de élite de la ciudad de Lima y la llamé “Aguinaldo Paredes Inmobiliaria”. Esta contiene proyectos con las imágenes de los departamentos del videojuego GTA V y sus textos de venta, así como también apropiación de renders de proyectos inmobiliarios de la ciudad de Lima y las fotografías de los bienes inmuebles de Toledo, siendo este último representante de la corrupción en el país haciendo semejanza a lo delincencial del videojuego. De estas páginas sustraje la estética publicitaria y mercantilista y produje mi propio lenguaje publicitario enfocado en la ironía y conectando las imágenes de los proyectos con textos publicitarios, que son una parte de apropiación y otro tanto creados por mí. Estos se enfocan en hacer más evidente las diferencias de clase, el elitismo y la corrupción. Mi texto e imagen se apoyan para lograr comunicar mi mensaje creando una relación de contraste. Eladio Duque (2020) nos explica esta relación entre imagen y texto:

Las relaciones de semejanza se establecen por oposición –Contraste o Antítesis (Duque, 2016, 36-39)– o por similitud –Lista o Paralelo (Duque, 2016, 34-36)–. Al igual que en

las relaciones de la familia de ampliación, en las relaciones de semejanza, las imágenes pueden representar la situación de enunciación o pueden relacionarse con las entidades del mensaje verbal. (p.151)

Es de esta manera, como sostiene Duque, en el que mis imágenes son la representación de lo que quiero evidenciar, es mi metáfora visual y el texto actúa como enunciador de esta, la completa, pero a la vez para lograr la ironía que busco, tiene que evidenciarse el contraste o el conflicto que existe entre mis imágenes y texto. Por ello, a pesar de poder tener como primera impresión una apreciación positiva de la arquitectura de interiores de estos proyectos inmobiliarios que muestro en mi página web, el texto evidencia el clasismo de manera contraria a la estética para generar esa tensión y cinismo. El lenguaje publicitario toma también relevancia puesto que es, gracias a este, que le di forma a la visualidad con la que se transita en mi página web.

Dicho indicadores como los colores de letra, forma y posición coinciden con la estética de los renders e imágenes de GTA V, lo que supone una correlación directa entre diseño e imagen. De esta manera uno puede empezar el recorrido con los 6 proyectos ubicados en la parte superior que suponen principal importancia. Le siguen las fachadas de dichos edificios, cuya arquitectura deslumbra y supone la similitud de la estética de su interior. Para Bladimir Vega (2012) la publicidad tiene gran importancia por su capacidad de intermediar entre lo cultural y el simbolismo:

Haciendo referencia a esta capacidad de las imágenes publicitarias para significar, Isidoro Arroyo nos habla de que éstas “se están mostrando muy eficaces en el proceso de generación de imágenes mentales en los consumidores, porque sirven para comunicar, tanto atributos de los productos como conceptos abstractos, a la vez que facilitan el acceso a nuevas metáforas de la realidad (Arroyo, 2005, p. 3, como se citó en Vega, 2012, pp. 161-162)

Estas metáforas sobre la visualidad de los proyectos inmobiliarios han copado el mercado, suponiendo que su estética representa un privilegiado gusto afinado. Por ello, al igual que en el entramado de texto e imagen, estos proyectos y fachadas esconden entre ellas imágenes que representan la diferencia de clases y el poder ligado a la corrupción, creando nuevamente tensión y contraposición. Con esto pretendo hablar de lo escondido detrás de la iconografía y de la estética de la arquitectura vendida en las plataformas web. Por último, presento al equipo

encargado, en este caso a mí mismo y a mi avatar, quienes en conjunto realizamos esta obra en el que nuestros mundos, el del videojuego y el mío, evidencian de una manera u otra sus más profundas aspiraciones.

Conclusiones

El proyecto ha tenido que pasar por un proceso de investigación social en dos mundos, en el del videojuego y en el de nuestra sociedad. Son evidentemente diferentes, pero terminan mezclados, como cuando de niño pude escuchar música que mi hermano instaló dentro de un automóvil del juego GTA. Los elementos pertenecientes a mi mundo eran reproducidos en un mundo virtual y con los años lograron asemejarse aún más, creando una nueva sociedad virtual.

Para conocer el entorno del videojuego GTA V y traer estos elementos sociales y visuales del videojuego al mundo, tuve que ser parte de este sistema. Investigué sus formas, las imágenes de representación del entorno, el qué y cómo dicen las cosas. No fui solo un Avatar jugando, sino que fue necesario empezar a mirar en perspectiva, analizando el qué hago en esta nueva sociedad virtual y el cómo me venden la idea de éxito, pero también tuve reflexionar en quién soy dentro de este espacio y cómo actúo en él. Podría decir que he formado parte de este mundo anteriormente, durante toda mi adolescencia, por lo que conozco lo relevante que es escalar económicamente en el videojuego y los impulsos que te llevan a hacer misiones para conseguir dinero a través de actos delictivos. Son muchas horas de “trabajo” para lograr conseguir finalmente la casa y los autos que tanto soñabas tener y es la publicidad de este mismo el que se encarga de ofrecer constantemente nuevos departamentos, nuevos autos, nueva ropa y aludiendo al elitismo para ser el mejor. Este tipo de semejanzas con nuestra realidad lo hacen aún más inquietante y el proyecto ha podido mezclar ambos mundos y sus representaciones visuales en cuanto a lo arquitectónico y sus representaciones de éxito en sus ornamentos, tales como arte abstracto, lámparas de diseñador, mueblería de ebanistas y tecnología de punta, en esta página Web.

Fue necesario evidenciar el elitismo y lucha de clases en los textos, la adquisición de dinero de forma ilícita en el juego y que se replica en muchos de nuestros gobernantes y en el cómo consiguieron su poder. Sin lugar a dudas, en el videojuego te lo indican de forma explícita y en nuestro mundo todo pasa de forma desapercibida por mucho tiempo. El lenguaje irónico promulga evidenciar y denunciar aquello que parece broma, pero no lo es, con la intención de lograr una reflexión sobre cómo nos manejamos como sociedad, el qué esperamos obtener de

esta y nuestra percepción de éxito y aspiraciones revelada a través de la estética arquitectónica, sus elementos y la publicidad entorno a estas.

Bibliografía

Walter, B. (1989). Discursos Interrumpidos I: La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Universidad Complutense de Madrid.

https://www.ucm.es/data/cont/docs/241-2015-06-06-Textos%20Pardo_Benjamin_La%20obra%20de%20arte.pdf

Agudelo Piñeros, C. (2014). La sociedad de los avatares: videojuegos, representación y discriminación. Repositorio Pontificia Universidad Javeriana.

<https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/13464>

Eladio, D. (2020). Relaciones entre texto e imagen en el discurso digital. Research Gate.

https://www.researchgate.net/publication/347947969_Relaciones_entre_texto_e_imagen_en_el_discurso_digital

Cruz, J. (2020). La Parcela. Materiales Concretos.

<https://www.materialesconcretos.org/post/627591927538270209/la-parcela>

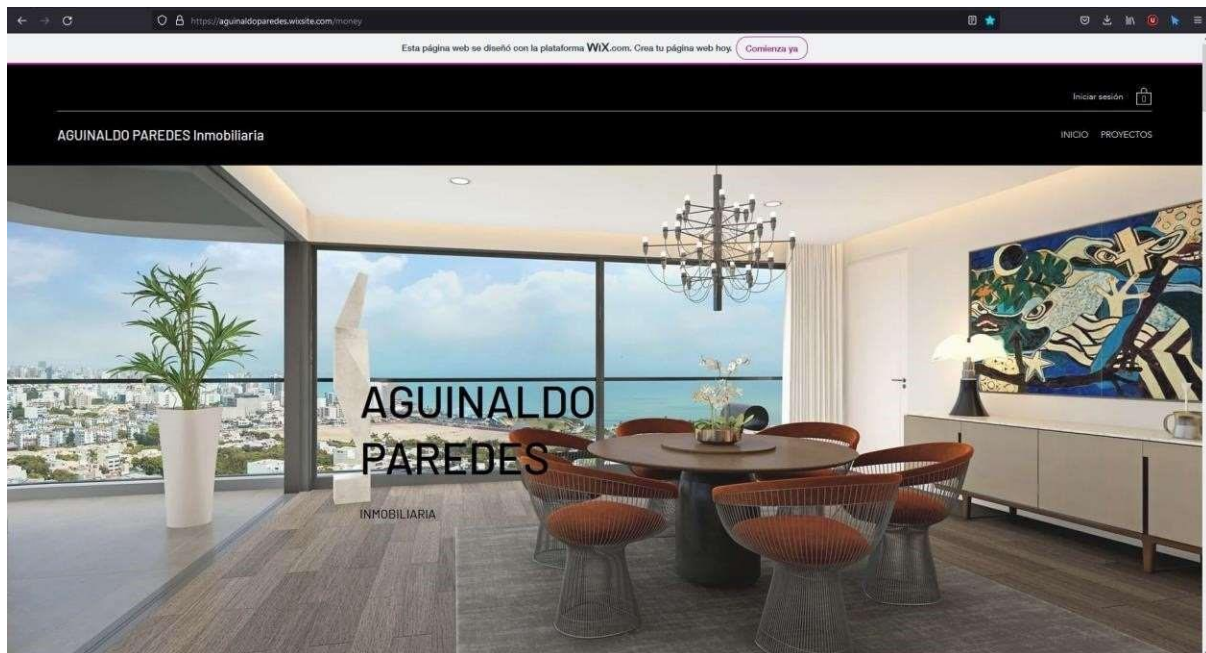
Pearson, L. (2017). No Style Los Santos. Heterotopias Zine 003 (1), 25.

Martin, G. D. (2018). The Continuous City. Heterotopias Zine (1), 208.

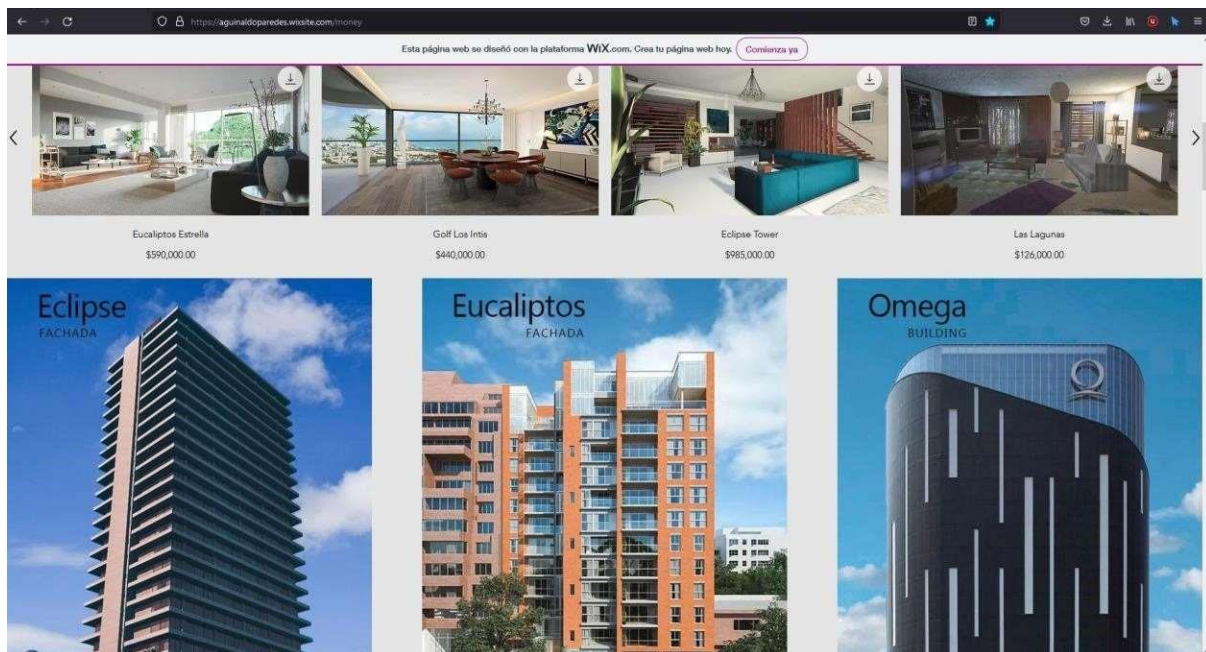
Vega, B. (2012). Lenguaje visual publicitario como sistema de comunicación en el street art: creación y difusión. Universidad autónoma de Barcelona.

<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/96723/bvc1de1.pdf>

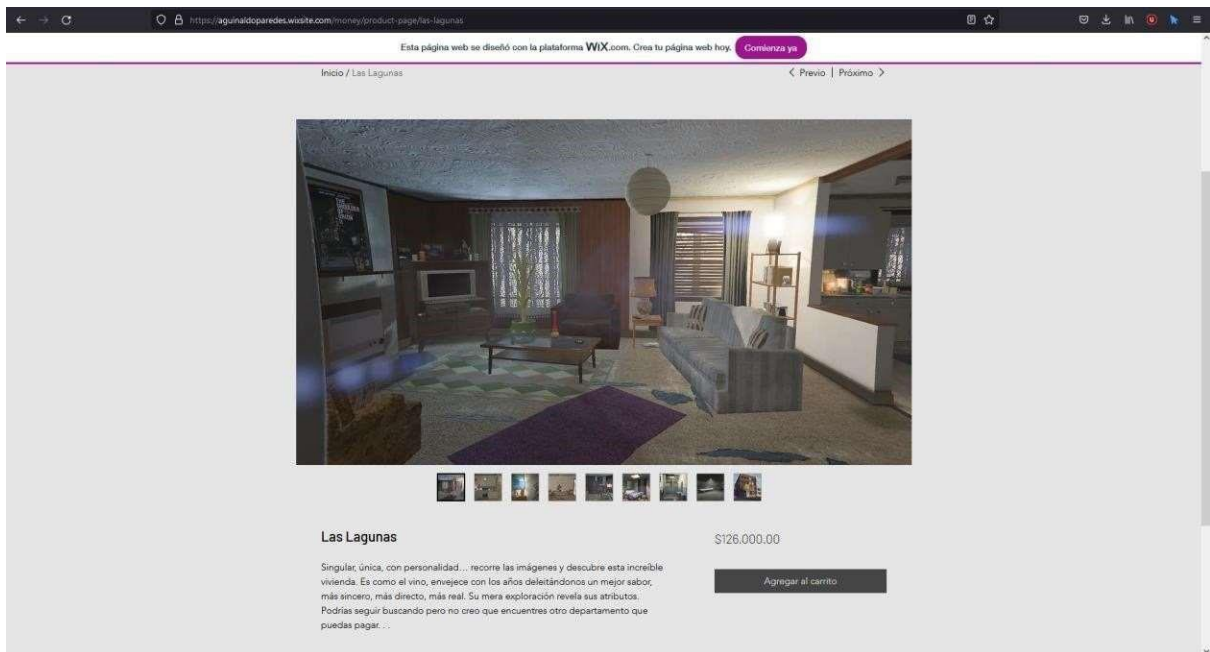
Anexos



Ramos, A. (2022). Aginaldo Paredes. <https://aguinaldoparedes.wixsite.com/money>



Ramos, A. (2022). Aginaldo Paredes. <https://aguinaldoparedes.wixsite.com/money>



Ramos, A. (2022). Aguinaldo Paredes. <https://aguinaldoparedes.wixsite.com/money>