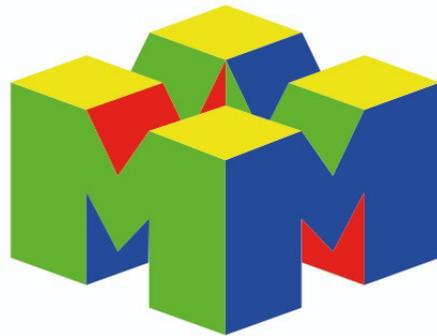


MUSEO<sup>64</sup>





**El siguiente proyecto fue seleccionado por la Fundación Williams dentro de la convocatoria "Ensayar Museos 2021" que premia e incentiva proyectos museológicos innovadores. El mismo se desarrollará en el Museo Histórico de Bahía Blanca.**

En Argentina y más particularmente en Bahía Blanca, estas escenas fueron parte del paisaje social: los años '90 y tomarse el colectivo para ir a Sacoa o Playsonic. Esperar la máquina de Mortal Kombat 2, jugar entre tres a los Simpsons, cruzarse con los que dicen "¿querés que te pase un nivel"? Olvidarse de la escuela. Completar el Street Fighter con Blanka. Ser campeón de Daytona. Todo sobre la ruta veloz del peso igual a un dólar. Terminar rápido la tarea. Esperar en casa a los amigos. Casi todos tienen la consola amuleto roja y blanca que no es la Nintendo Ness. Proteger el águila del Battle City, sobrevolar la guerra de 1942, repasar los trucos de Mario. Mamás y papás tal vez trabajando, pueden llegar a cuestionar por qué se pierde tanto tiempo ahí, en frente del televisor. Esto es el Family Game. Afuera la convertibilidad cruje y trae más consolas y cartuchos: ¿quién tiene la suerte de tener la Nintendo 64 o la Dreamcast? Los dos mil y la Alianza y la Play. Tres juegos por 10 pesos. Devaluación, caída, reset y vuelta al consumo.

En cada barrio un Cyber. Mirc y Messenger. Pero, sobre todo, horas y horas y horas de Counter. Sos terro o Poli. Café y cigarrillos, toda la noche. Humo en el aire, auriculares e indicaciones. Fire in the hole.

Este proyecto parte de estas preguntas: *¿Se puede hacer una historia del ocio y el mundosocial de los fichines, los cybers y las consolas hogareñas en Bahía Blanca (y Argentina y el mundo)? ¿Se puede trazar un paisaje del ocio digital superpuesto a las coordenadas históricas que lo hacían posible? ¿Quiénes vagabundean y "pierden el tiempo"? ¿Los "fichines" (como fueron nombradas las salas de arcades de la ciudad) democratizaron la cultura del entretenimiento? ¿Los cybers democratizaron el acceso digital? ¿Los videojuegos son arte? ¿Qué lugar ocupa el ocio en nuestra sociedad ultraproductivista?*

Proponemos la confección del proyecto Museo 64, una muestra que comenzará a partir de un mapa local de arcades y cybers en Bahía Blanca a través de una investigación de campo que incluye entrevistas a ex dueños de locales, usuarios y gamers de distintas generaciones, recolección de material fotográfico y objetual, campañas de donaciones y consultas en redes. El material recolectado será curado y transformado en una exhibición participativa y lúdica con posibilidad de extenderse virtualmente, incluir talleres, paneles, y publicaciones colectivas digitales y también en formatos más tradicionales como fanzines y revistas.



*El proyecto museo 64 se propone indagar el ocio digital en Bahía Blanca desde la década del '90 hasta el presente considerando el mismo una parte más de la dinámica social, cultural y económica de la ciudad, aunque por lo general su abordaje parece de momento ser refractado por distintos espacios institucionales y académicos.*

*En esa puesta en valor queremos trazar una historia del ocio digital que no tenga como fetiche las transformaciones tecnológicas de espacios, juegos y consolas, sino que ponga el foco en las condiciones sociales, históricas y políticas que lo circunscriben, su valor de uso, apropiaciones y derivas.*

*Poner el foco en el aspecto social y popular del ocio digital nos conducirá también a poner en valor prácticas disruptivas que podrían pensarse como reivindicaciones del derecho a la pereza en una sociedad regida por las normas del capitalismo hiperproductivista, las derivas en momentos de crisis, los choques generacionales y algunas cuestiones de género.*



## ELEMENTOS PARA EL MONTAJE (DE MÍNIMA)

- ★ 4 máquinas arcade (simpsons, cadillacs y dinosaurs, mortal kombat, daytona, etc)
- ◆ 4 consolas + televisores (family game, sega génesis, nintendo 64, play 2)
- ♥ 4 pc conectadas en red (msn, mirc, counter)
- 2 proyectores
- ★ 5 televisores para contextos
- ◆ Juegos de mano (1000 juegos, gameboy)
- ♥ Pósters de bandas / superhéroes, cartoons
- Cómics, Libros, revistas, casetes, vhs
- ★ Sillones, sillas, mostrador, impresora, escritorios, mesas



[www.museosdebahia.gov.ar](http://www.museosdebahia.gov.ar)

