

# CLASE 6

26  
09

Acto

parmenides → lo que es, es  
lo que no es, no es

ser

heraclito → todo cambia

ontología → lo onto = el ser  
ente  
↓  
la cosa

to be or not  
to be  
↓

be → ser o estar

el ser de algo  
se hace presente  
porque esta.

Uno es uno, pero ¿que se hace al momento de estar en un videojuego? uno deja de ser uno, se pone una máscara, nos personificamos dentro de otro espacio/otra realidad, dejamos de ser nosotros por un momento y somos un nuevo "YO".



¿Que se consigue con las diversas realidades o personajes que adoptamos en los juegos?  
¿Como nos afectan?

# Memoria

esencia → lo más profundo de lo que uno es

¿Alguien puede ser esencialmente algo?

Todo es texto (Denido)



La cabeza en blanco es un texto construido para decir que la cabeza está en blanca.



esencia

Desconstruye/ Destruir  
No deja nada en pie

Hospitalidad no existe  
es innecesario/imposible

x poner en juego permanente  
¿Como si yo era joven y  
ahora soy adulto?  
¿Que pasó? Algo puede  
cambiar, dentro de un  
proceso - evolución, las  
cosas cambian con el  
t i e m p o

¿el tiempo es eterno? → eternidad  
el tiempo no es algo largo es eterno  
y jamás se acaba.

ANTES - DURANTE - DESPUÉS

PASADO - PRESENTE - FUTURO

Algunas cosas cambian  
más que otras, hay  
cosas que se encuentran  
en acto y otras que están  
en potencia (Aristoteles)



El binario no  
permite interpretación  
intermedia.

La potencia define  
lo que algo puede  
ser

¿Cómo paso de algo  
que puede ser a lo  
que no es?

↓  
Algo puede llegar  
a ser

Aristoteles confirma  
la existencia de  
un antes, un durante  
y un después, algo  
que para algunos  
no existe.

El tiempo puede ser relativo - Einstein