

Entrevista 2.

Otras formas de trabajar juntos. Entrevista a Isabelle Arvers

Laura Palavecino⁽¹⁾

Nacida en Francia, Isabelle Arvers es una artista, curadora e investigadora pionera en el campo del *game art*. Trabaja problemáticas relativas al cruce entre videojuegos, artes, decolonización y feminismo. Licenciada en Ciencias Políticas y con un Master en Gestión de Proyectos, Isabelle ha curado numerosas muestras y proyectos que presentan el videojuego como un nuevo lenguaje y un medio de expresión artístico. Algunos de sus trabajos incluyen el concierto de música para Game Boy en Project 101 (París, 2004); Mind Control, una exposición de *net.art* para Banana RAM Ancona (Italia, 2004); Reactivate Under Gametime (Melbourne, Australia, 2004-2005); No Fun! Games and the gaming experience para el festival Píksel (Bergen, Noruega, 2005) y Game Heroes (Marsella, Francia, 2011), entre muchos otros

Desde 2005, Isabelle está interesada por las *machinimas* (películas realizadas en mundos virtuales utilizando motores 3D en tiempo real o videojuegos) y ha organizado proyecciones en el Centro Pompidou, en festivales de Francia y alrededor del mundo (República Checa, Brasil, Canadá, Colombia y Argentina, entre otros). Desde 2009 organiza talleres de *machinima* con el objetivo de democratizar una práctica que permite transformar un objeto de consumo de masas en una herramienta de producción.

Isabelle ha escrito artículos para las revistas *Arcadi*, *Amusement*, *MCD*, *Digitalarti*, *Etapes Graphiques* y publicado ensayos sobre la obra de los artistas Matteo Bittanti y Axel Stockburger. En el 2020 comenzó una investigación doctoral sobre decolonización en relación con el arte y el juego en The Interactive Technologies Institute (ITI), Larsys, en Lisboa. Su tesis aborda el análisis de su proyecto Art and Games World Tour, proponiendo una cartografía *queer*, feminista y decolonial del arte en torno a los videojuegos. En el marco de esta investigación, la autora presenta cerca de ciento cincuenta juegos y creaciones digitales como casos de estudios que despliegan universos, narrativas, entornos y cosmogonías alternativos a los de los juegos *mainstream*. Este desarrollo incorpora un análisis de la materialidad digital de los juegos e investigaciones sobre el *devenir con* entidades no humanas y *con* juegos. Asimismo, su investigación aborda el concepto de lo vivo desde distintos puntos de vista, utilizando estratégicamente los juegos y el arte para concientizar sobre los retos ambientales, políticos, sociales y económicos asociados a la producción y el consumo de videojuegos.

- Desde hace muchos años estás llevando a cabo el proyecto *Art and Games World Tour*, a través del cual nos hemos conocido en Argentina en 2019. Durante este tour

has visitado muchísimos países en diferentes continentes entrevistando a decenas de creadores de videojuegos *indies* y experimentales sobre los temas que abordamos en nuestros proyectos, herramientas de desarrollo, nuestra visión sobre la escena local y la filosofía que nos guía y, fundamentalmente, sobre qué es lo que nos impulsa a crear arte a través de juegos y *machinimas*. ¿Podrías contarnos un poco sobre la génesis y las razones que te llevaron a crear el *Art and Games World Tour*?

En los años 90 me di cuenta de que los videojuegos eran un asunto muy serio mientras conversaba con adolescentes sobre su relación con los mismos. Ellos me decían que incluso en sueños interactuaban con videojuegos y que los preferían a la realidad. Entonces, si los videojuegos son capaces de moldear nuestra imaginación, ¿son también capaces de manipular la mente de las personas?

Por otra parte, en el Norte Global, situándonos en el ámbito de los *game studies*, los temas que giran alrededor de la identidad y la representación étnica y de género han recibido bastante atención debido al alzamiento de la voz de comunidades transnacionales en repudio a campañas de hostigamiento como el *GamerGate* y los movimientos *Black Lives Matter* y *I Need Diverse Games* que intentan reconfigurar los discursos *gamers* asumiendo la diversidad como un punto clave tal como lo plantean Malkowski & Russworm (2017). Existen comunidades como GaymerX o Rainbow Arcade dedicadas a promover las voces de comunidades LGBTQ+. A nivel sociocultural más general, existen eventos como la GDC (Game Developers Conference), Gamescom y Amaze, entre otros, en los que se juntan desarrolladores de todo el mundo para dar a conocer sus creaciones. Pero ¿qué es lo que sucede en el Sur Global? Como gestora cultural, esta pregunta es la que me ha empujado a llevar a cabo el *Art and Games World Tour* con el propósito de conocer y dar a conocer artistas digitales, desarrolladores y diseñadores de juegos independientes, enfocados en prácticas feministas, queers y decoloniales, en países que podríamos agrupar bajo la denominación de Sur Global. Con el *Art and Games World Tour* busco promover juegos alternativos, artísticos y experimentales para mostrar la otra cara de la producción de juegos, al margen de los grandes nombres de la industria del videojuego.

También busco descentralizar mi punto de vista. Desde el principio de este emprendimiento quise ir en contra de mis propias creencias y construcciones mentales. Quería comprender mejor las fuerzas contrarias al modelo capitalista. ¿Cómo podemos imaginar la idea de los bienes comunes en esto?, ¿cómo podemos encontrar otras formas de trabajar juntos, colaborar y repensar los bienes comunes, tomando en cuenta las ideas planteadas por Silvia Federici en *Calibán y la bruja* (2004)? ¿Y cómo construir bienes y espacios comunes a través del arte y los juegos y ocupando imaginarios en espacios digitales? (Figura 1).



Figura 1. Isabelle Arvers en la apertura de la muestra Aux futurs ancestraux. Fotografía: Filipe Vilas-Boas

- **¿Cuáles son las actividades que forman parte del *Art and Games World Tour*?**

Las obras de arte y los juegos que he encontrado durante este viaje circulan con mis exposiciones en las que se vinculan las artes con el juego, las conferencias que doy y los talleres de *machinima*. Los temas de las exposiciones tratan sobre problemáticas poscoloniales, imaginarios interespecie, identidad de género, relaciones entre juego y tecnología, futurismos ancestrales y conocimientos endógenos.

Los talleres, a los que muy a menudo asisten artistas o estudiantes, no sólo permiten la difusión de los juegos independientes encontrados durante el *Art and Games World Tour*, sino que también crean un espacio seguro para el intercambio de conocimientos.

Una de las experiencias más gratificantes fue mi visita a la India (2019), gracias a la Embajada Francesa en Mumbai, que me facilitó la posibilidad de visitar numerosas locaciones en un país tan vasto. La India fue el país donde di la mayor cantidad de conferencias, talleres de *machinima* y realicé más entrevistas. Quedé fascinada con la recepción de los talleres y las conferencias que di, los intercambios y la creatividad de los estudiantes (cualquiera que fuera su formación técnica: diseño gráfico, diseño de juegos, arquitectura, cine, animación o artes visuales). Estos talleres y encuentros me permitieron entrar en contacto con los trabajos de los estudiantes de *game design* y de los equipos pedagógicos artísticos y de investigación para identificar posibilidades de colaboración, especialmente con la Escuela de Arte y Diseño Srishti, pero también con la Universidad de Anant, donde la conferencia se desarrolló maravillosamente gracias a los intercambios con los estudiantes sobre juegos políticos y feministas.

- ¿Cuál consideras que es la clave para amplificar la diversidad de género y cultural en el ámbito del videojuego? ¿Podrías hablarnos un poco sobre tu relación con el *tecnofeminismo*?

Considero que el problema de la presencia de las minorías y la hegemonía de la masculinidad podría abordarse no sólo en relación a su representación en los videojuegos *mainstream*, sino también en torno a las creaciones que las comunidades independientes producen y cuyo acceso es mucho más difícil por tratarse de proyectos que no encajan dentro de las lógicas de consumo de los productos comerciales.

En 2019, junto a la Alianza Francesa de Bogotá, organicé la muestra Tecnofeminismo en la que presentamos obras de arte en diálogo con universos lúdicos a través de performances, *machinimas*, prácticas *hacker* e interactividad. La muestra fue inspirada por las reflexiones de Judy Waczman en su libro *Tecnofeminismo* (2004) sobre las implicancias de género de la tecnología y si la tecnología tiene una identidad de género definida. Esto señala que es hora de repensar la cuestión de género vinculada a la tecnología más allá del machismo o de la relación privilegiada de los hombres con lo digital. La idea de la muestra fue la de apropiarse de los medios y las tecnologías para reposicionar esta noción de forma no binaria, fluida y activista. Algunos de estos proyectos fueron creados en colaboración con colectivos feministas como Poder Violeta y en el marco de un taller con la Fundación Trans utilizando el videojuego como medio para la producción de obras híbridas entre arte y juego.

- Cuando hablamos de videojuegos *mainstream* nos referimos a aquellas producciones que representan las tendencias preponderantes en la cultura de masas y la industria del entretenimiento. Son ejemplos los títulos de las franquicias de *Mario*, *Call of Duty*, *Fortnite* y *Grand Theft Auto*. Para muchísimas personas estos proyectos encarnan la definición de lo que debería ser un videojuego por excelencia: su objetivo es ser un pasatiempo espectacular, que dura horas, evocan placeres ligados a la competencia, y los valores que transmiten en relación a estereotipos de género y de representación étnica han sido cuestionados a lo largo de los años. Autores como Miguel Sicart y Mary Flanagan reflexionan sobre los juegos desde un punto de vista crítico aduciendo que es importante analizarlos porque transmiten valores y que pueden ser más que un entretenimiento. La mediación técnica puede servir a los intereses de la expresión personal (Sicart, 2014) y los juegos pueden ser un medio para la creatividad, la transformación social y la elaboración conceptual (Flanagan, 2009). Sin embargo, a pesar de que los desarrolladores independientes tenemos las herramientas técnicas y somos conscientes de las posibilidades que nos da la interactividad para reflejar un espectro más amplio de temas y personajes, los videojuegos *mainstream* acaparan el grueso de la atención (y los recursos). ¿Por qué te parece que existe tanta interés en los videojuegos *mainstream* y qué cuestiones relevantes están siendo dejados de lado en los mismos?

Durante mis talleres y conferencias animo sistemáticamente a los jóvenes a jugar a juegos independientes o vinculados a su cultura local, pero observo que estos siempre les parecen menos bellos, atractivos y fascinantes. Mediante la estética y el dominio del hiperrealismo de los juegos *mainstream*, los mismos difunden y globalizan una moral, ética y visión del

mundo determinada. Se presentan como universales.

Pero, ¿son realmente universales los juegos más *mainstream*? Y además, ¿podemos cuestionar la misma idea de la universalización? Desde luego que sí y esto es un punto clave. La universalización es una herencia colonial que persiste. Asimismo, la emancipación de mujeres, transexuales y poblaciones aborígenes de los países anteriormente colonizados es aún joven y frágil. Por eso he decidido hacerme eco y fomentar prácticas artísticas y de videojuegos que contrarresten los estereotipos de género, sexualidad, origen étnico y representación centrada en Occidente. Por eso he querido emprender esta investigación, para mostrar la diversidad de las producciones locales y la posibilidad de comprender la cultura, la historia y la política de los países del Sur a través de las creaciones artísticas contemporáneas y los videojuegos independientes.

Con el Art and Games World Tour has visitado muchísimas ciudades en países tan diversos culturalmente como Corea, Taiwán, Indonesia, Tailandia, Japón, India, Colombia, Argentina, Brasil, México, Nigeria, Ghana, Togo, Kenia, Senegal, Morocco y Martinique. ¿Qué realidades socioeconómicas has encontrado que afecten a la producción de videojuegos? ¿Crees que los diferentes contextos socioeconómicos y culturales de las comunidades que has visitado afectan no sólo al aspecto económico de los recursos disponibles para desarrollar juegos, sino también al uso de las herramientas y los temas abordados?

En Sudamérica el contexto sociopolítico tiene un fuerte impacto en la creación de videojuegos. En Argentina y Brasil, los años de dictadura y los impuestos sobre las videoconsolas y la tecnología en general impidieron y aún dificultan el acceso a los videojuegos procedentes del extranjero. Esto ha dado lugar a un mercado negro y al desarrollo de una verdadera cultura del contrabando, la copia de juegos e incluso la parodia de los mismos. Esto tuvo consecuencias económicas en el desarrollo del mercado, pero también en términos estéticos, como atestigua la aparición de una escena *arcade* muy fuerte en Argentina y una escena de creación de juegos muy politizada en Brasil. En Brasil, actualmente la producción es muy abundante, con decir que en 2017 había casi 375 desarrolladores que produjeron unos 1.718 juegos. Esta abundante producción cuenta con el apoyo de festivales de juegos independientes como el BIG (Brazil Independent Games Festival) y el Brasil Games Show, ambos celebrados en Sao Paulo, la capital económica de Brasil. Más al sur, en Porto Alegre, la producción está menos orientada al mercado y es más crítica desde un punto de vista político y social. Un ejemplo es el trabajo de Pedro Paiva, un desarrollador de videojuegos anarquista y subversivo, muy crítico con las acciones del gobierno de Bolsonaro y con la liberalización del mercado de los videojuegos en Brasil. En 2020, durante una *game jam* antifascista, produjo *O que é Golden Shower*, en referencia a un tuit homófobo del presidente brasileño.

En México, en cambio, el mercado independiente de videojuegos tiene dificultades para desarrollarse, ya que los mexicanos compran principalmente juegos extranjeros, sobre todo estadounidenses. A la hora de entender los orígenes de este fenómeno, varios videojugadores que he conocido me hablan del *malinchismo*, un concepto derivado del nombre de la Malinche, la princesa nahua tomada cautiva por los nativos de Tabasco y luego ofrecida a Hernán Cortés. La Malinche se convirtió en amante, traductora y asistente de Cortés en la conquista de México. Hoy, el malinchismo se refiere al hecho de sentirse atraído por lo que viene de fuera y al desdén por la producción local. Como resultado, las

producciones independientes de videojuegos que toman como tema la cultura local suelen ser menospreciadas. Así me lo cuenta Jorge Sotomayor Díaz de Cossio, desarrollador y profesor de diseño de juegos en la escuela Coco de Ciudad de México. Por falta de apoyo, abandonó la creación de un juego sobre la cultura prehispánica utilizando el lenguaje pictográfico de los códices.

- En enero del 2023 presentaste por primera vez *Aux Futurs Ancestraux* (Nuestros futuros ancestros)¹, una muestra que busca decolonizar los imaginarios y cocrear narrativas a partir de tradiciones orales, conocimientos indígenas y mundos de videojuegos, en la que tuve el placer de participar con *High in The Sky and Beneath the Stars / The Snake's Song* (una instalación interactiva sobre la biodiversidad nativa y la astronomía sudamericana). ¿Podrías contarnos un poco más sobre la muestra?

Con la exposición *Aux Futurs Ancestraux* tengo la intención de adoptar una perspectiva decolonial con respeto al nexo entre arte y juegos para difundir proyectos distintos a los que siguen dominando Europa, Estados Unidos y Japón. La muestra pretende decolonizar nuestros imaginarios a través de la coconstrucción de narraciones mediante el encuentro de tradiciones orales, saberes aborígenes y universos virtuales del vídeo. Este diálogo necesario entre diferentes modos de conocimiento requiere un cambio de paradigma en el que la ciencia y el pensamiento humano ya no sean las únicas fuentes de conocimiento. Siguiendo a Eduardo Kohn (2021), pienso en un saber que va *más allá de lo humano*. Esto implica reconocer que la naturaleza piensa, que los animales piensan y que los no humanos pueden enseñarnos técnicas y conocimientos, cambiando nuestra perspectiva (Viveiros de Castro, 2013).



Figura 2. *Machinima Infinitree*, de Mbaye Cámara y Isabelle Arvers

- **¿Cómo te imaginas que va a evolucionar el nexo entre arte y juegos? ¿Pensás que en el futuro las producciones artísticas lúdicas van a tener mayor lugar en los espacios artísticos consagrados, como los grandes museos y galerías?**

Creo que cada vez es más notoria la relación entre el juego y el arte, y que la frontera entre estas dos esferas es progresivamente más permeable, sobre todo a partir de las propuestas de entretenimiento inmersivas. Es notable también el atractivo que volvió a tener la creación de *machinimas* y el interés del cine en los videojuegos, porque es donde está el público. Desde el punto de vista más experimental, artistas como Cory Arcangel, Joseph DeLappe o Auriea Harvey han recobrado notoriedad en los últimos años .

Un ejemplo reciente de que cada vez hay más espacio para los juegos en los museos y espacios consagrados artísticos ha sido la muestra *Worldbuilding, Gaming and Art in the Digital Age*, realizada en el Centre Pompidou-Metz, entre mediados del 2023 y principios del 2024.

- **¿Podrías contarnos sobre tus proyectos más recientes?**

Son principalmente tres proyectos: el *Green Games Pedagogical Kit*, la exhibición *Bozar Arcade x Afropolitan* y una instalación inmersiva. El primero es un proyecto que estamos llevando a cabo junto a Livia Diniz para concientizar sobre la crisis climática a través de la difusión de juegos con temática ecológica y de técnicas psicogeográficas para generar proyectos de impacto ambiental positivo. *Bozar Arcade x Afropolitan* (Bélgica) es una exhibición cocurada junto a Laurent Mbaah que propone reflexionar sobre la representación del cuerpo, la cultura y la espiritualidad de personas africanas y afrodescendientes. También estoy trabajando junto a Camila Rimoldi y Julie Rouse en una instalación de videos inmersiva sobre el estado de los corales.

Nota

1. *Aux Futurs Ancestraux* estuvo integrada por la instalación interactiva *High in The Sky and Beneath the Stars / The Snake's Song* (Laura Palavecino, Argentina), el videojuego *Atuel* (colectivo Matajuegos, Argentina), el videojuego *Ladaxai* (Daniel Fernandez, Argentina), la instalación de fotos y diseño *Paramo* (Eulalia De Valdenebro Cajiao, Colombia), el videojuego *Water Divinity* (Henri Tauliaut, Martinica), la instalación y performance *Coca para comer* (Aniara Rodado, Colombia), la instalación de video *Epiculus Garden* (Tania Fraga, Brasil) y el *machinima Infinitree* (Mbaye Camara e Isabelle Arvers)

Referencias bibliográficas

- Federici S. (2004). *Calibán y la bruja. Mujeres, cuerpo y acumulación originaria*. Traficantes de sueños.
- Flanagan, M. (2009). *Critical Play: Radical Game Design*. MIT Press.
- Kohn, E. (2021), *Cómo piensan los bosques: Hacia una antropología más allá de lo humano*. Ediciones Abya-Yala.
- Malkowski, J. y Russworm, T. M. (Eds). (2017). *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*. Indiana University Press.
- Sicart, M. (2014). *Play Matters*. MIT Press.
- Viveiros de Castro, E. (2013). *La mirada del jaguar. Introducción al perspectivismo amerindio*. Tinta Limón.
- Wajcman J. (2004). *TechnoFeminism*. Polity Press.

⁽¹⁾ Artista visual, docente e investigadora en el campo del arte tecnológico y los game studies. Es Magíster en Artes Electrónicas, recibida con honores en la Universidad Nacional de Tres de Febrero, Diseñadora de Imagen y Sonido (FADU-UBA) y tiene formación en Bellas Artes (EMBA, Carlos Morel). Trabaja en la industria del videojuego como artista y diseñadora de UI/UX. Lleva adelante proyectos que conectan la experimentación con la interactividad y los oficios artísticos tradicionales con el objetivo de reflexionar sobre los lazos entre cultura y naturaleza. Su trabajo ha formado parte de numerosas exposiciones en Argentina y el exterior en Fundación Proa, Museo de la Inmigración, Cultural San Martín, CCK, BIENALSUR, Festival AMAZE (Berlín, Alemania), Now Play This (Londres, UK) y Aux futurs ancestraux (Guyancourt, Francia). Es profesora en la Universidad Nacional de Rosario en la Maestría en Comunicación Digital Interactiva y cofundadora de Women in Games Argentina.