

“Hay que animarse”



*Entrevista a Luján Oulton. Por Bernardo Mallaina**

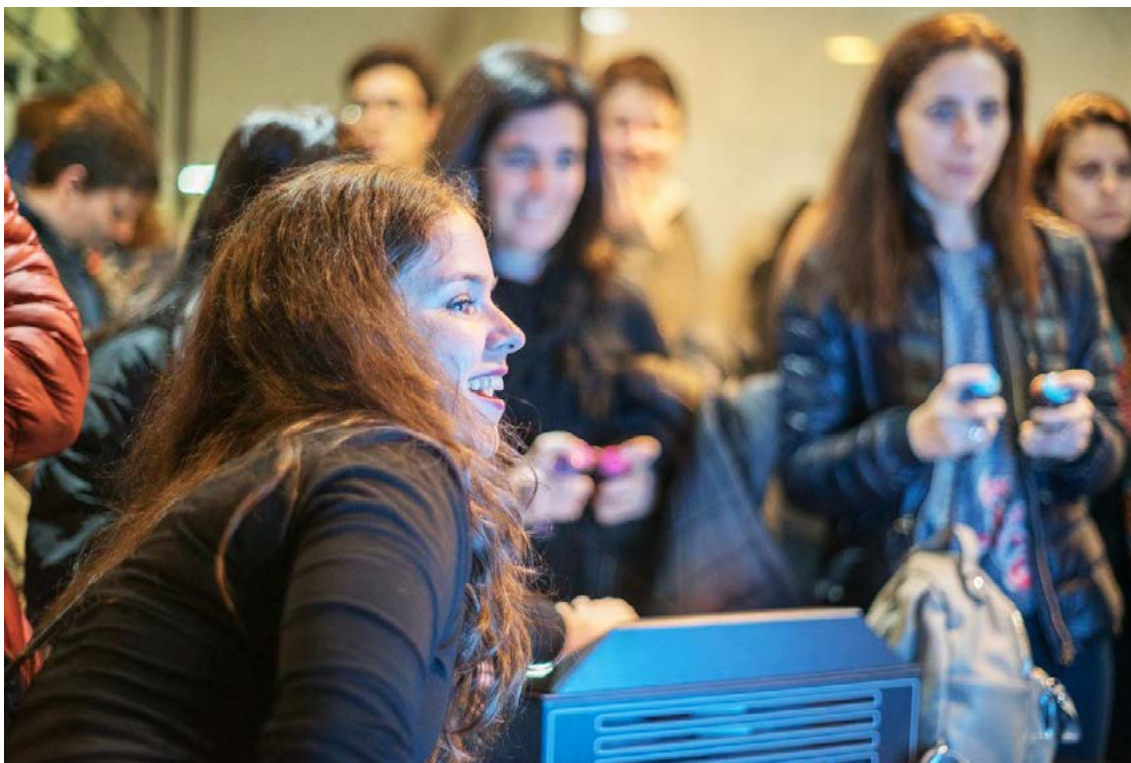
Palabras clave: artgames - experimental - videojuegos - tecnología - Game on!

Luján Oulton es directora de **Game on! El arte en juego** la primera y (por ahora) única exhibición argentina que explora los vínculos entre arte, juego y tecnología. Fue cofundadora del Encuentro Latinoamericano de Videojuegos que tiene lugar todos los años, en el marco de la GDC¹ en San Francisco, con el propósito de aglutinar y mostrar los desarrollos de la comunidad latinoamericana.

En la conversación virtual que mantuvimos, Luján repasó la relación entre arte y juegos digitales, así como la creciente participación de la mujer en el ámbito local.

* Docente de Cultura Lúdica y Diseño Lúdico I, UNPAZ.

1 La Game Developers Conference (GDC, Conferencia de Desarrolladores de Videojuegos) es la reunión anual de desarrolladores profesionales más grande del mundo. Su objetivo es exhibir novedades, inspirar y formar conexiones dentro de la industria. El evento, que dura aproximadamente una semana, incluye exposiciones, rondas de contactos, entrega de premios, muestras de tutoriales y conferencias. Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Game_Developers_Conference.



¿Cuándo y cómo comenzaste a trabajar en el campo de los videojuegos?

Fue un camino largo. En 2007, mi familia crea **Objeto A**, una productora y un espacio cultural que buscaba explorar las distintas manifestaciones del arte contemporáneo. Indagando en el uso artístico de la tecnología, aparecen los desarrollos de videojuegos. Tomo entonces esa posta y, a partir de allí, en 2008, nace **Game on!**.

Mi inquietud apuntó al cruce entre arte y nuevas tecnologías, y la relación de esos campos con el videojuego. Año tras año, la muestra evoluciona al mismo ritmo que lo hace el videojuego como expresión artística.

En simultáneo a la gestión de **Game on!**, comencé una Maestría en Comunicación y Creación Cultural. Actualmente, trabajo en la tesis sobre curaduría de videojuegos, en el ámbito institucional/artístico.

A decir verdad, siempre estuve, de alguna forma, vinculada al videojuego. Pero nunca pensé que iba a terminar haciéndolo mi objeto de trabajo e investigación.

¿De dónde provino esa vinculación?

Mi papá trabajó durante catorce años en Microsoft: estaba a cargo del Departamento de Entretenimiento y Educación. Eso me facilitó estar siempre en línea con las novedades en materia de juegos. Además, extraoficial u oficialmente, lo ayudaba en su trabajo. Así que los juegos estaban muy cerca.



Después conocí a mi pareja Lionel Zajdweber² que, entonces, era jefe de redacción de *PC USER* y ahora trabaja en Cartoon Network.

O sea: los videojuegos siempre estuvieron dando vueltas. Aunque yo lo canalicé desde otro costado que es el que a mí me interesa: lo conceptual, la teoría y la estética que hay en los juegos digitales. Por eso digo, que estoy en el lado B de los videojuegos.

¿Cómo evaluás el estado de la industria en el ámbito local?

Desde **Game on!** incentivamos el desarrollo experimental y artístico. Lo que noto es que, ahora, la movida está un poco estancada.

Cuando empezó la discusión en torno a los *artgames*³ y el arte de los videojuegos hubo una ola de gente que se sumó y empezó a probar más y a arriesgarse. Claro que son desarrollos que no tienen una salida comercial como sí la tienen los otros. Entonces cuesta más.

La industria local prioriza el costado comercial –porque, de hecho, se necesita también–, lo que no deja mucho margen para la exploración. Quizás, se desconoce ese otro camino al que intentamos darle visibilidad.

² Director, Gaming & Innovation - Digital Ventures & Innovation de Turner Corporation.

³ Videojuegos expresamente diseñados con un fin artístico o de suscitar un cierto tipo de reacción en los jugadores. Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/Art_game

No obstante, veo muchos artistas, cada vez más, que están interesados en explorar el universo de los videojuegos, en explorar los controles alternativos, las instalaciones.

¿De qué manera se conjugan lo técnico y lo experimental?

Cuando el artista trae formación de programación suele ser demasiado técnico y le da más miedo salir del cuadrado de las reglas estandarizadas.

El artista es más jugado. En Argentina, las “figuras”, los nombres presentes en el ámbito, siguen siendo más o menos los mismos.

Los que más arriesgan son desarrolladores independientes, de perfil muy bajo. Por eso, si alguien tiene ese mismo interés y vive afuera de la Capital, es importante que sepa que hay guías, hay muchos concursos, hay espacios de exhibición. Esa es la idea.

En el campo del videojuego en el que te especializás, ¿hay participación de mujeres?

Sí, justamente, bajo la forma de juegos expresivos (*artgames*) es donde más mujeres hay. Cuando se piensa en la industria de videojuegos, en general, y en dónde están las mujeres, en particular, lo primero que aparece es el campo visual. Las chicas suelen estar a cargo del arte o de la narrativa, no tanto en la programación. También ocurre que, en lo experimental (expresiones de los videojuegos poco exploradas o estructuradas), aparecen más figuras femeninas.

Está genial esta marea feminista porque ayuda a levantar la voz de un montón de reclamos. Y el videojuego aparece como una herramienta excelente para la comunicación y el activismo.

¿Algún caso para destacar?

Se me ocurren tres nombres para tomar en cuenta: los de Florencia Rumpel,⁴ Laura Palavecino⁵ y Agustina Isidori⁶.

Desde luego, hay más hombres que mujeres. Es una cuestión cultural: hay que empezar a insertar, desde el colegio, la posibilidad de los videojuegos para las mujeres. Porque son carreras que, si bien ahora se está abriendo un poco más el campo de la discusión, se las considera actividades para hombres. Entonces, si desde la escuela empezamos así, van a ser pocas las mujeres que entren. Es lo mismo que pasa con cualquier carrera relacionada con la ingeniería o la informática. No es que no estemos capacitadas, es que somos menos y nos empezamos a sentir solas en el camino y abandonamos.

4 Redactora en “Matajuegos” y desarrolladora de videojuegos.

5 Artista y Game Designer.

6 Artista visual e investigadora, creadora de “SOLA”.



¿Está cambiando el desarrollo de videojuegos?

Me parece que hay un mayor interés en el videojuego como herramienta aplicada a otros campos. Por ejemplo, la educación. En **Game on!** se ve en el tipo de público que llega y las propuestas que recibimos. El videojuego se ha ido insertando más en la sociedad, ha ido perdiendo las connotaciones negativas que tenía y la exclusividad del entretenimiento. Ya es una nueva industria cultural. La figura de los *indies* tiene otro peso. Entonces, creo que no está tan mal anunciar que querés ser desarrollador de videojuegos. Hoy en día, no es tan raro.

A propósito de lo ocurrido con *Pokemon M*, cuya creadora fue atacada en Taringa! por su condición de mujer desarrolladora, ¿te parece que esta reacción representa a la totalidad de la industria?

No creo. En Internet suena lo que hace ruido. Entonces, de repente, una noticia así, que llama más la atención o que es más bardera, es la que se muestra y no se cuenta todo lo que está sucediendo.

Siempre va a haber casos así en cualquier actividad o industria. Por eso también es muy necesario fortalecer y formar una prensa responsable de videojuegos local. En este punto resalto la labor de Flor Orsetti,⁷ a los chicos de PressOver,⁸ Coliseo⁹ (sitio de noticias relacionadas a videojuegos), Matajuegos.¹⁰ Necesitamos esos espacios que muestren lo que pasa localmente, que generen otros discursos y se abran a mostrar a los personajes que están haciendo cosas acá.

7 Periodista especializada en videojuegos de medios como RedUSERS, Vortexix y más.

8 Sitio de prensa especializado en noticias, análisis y demás en materia de videojuegos.

9 Sitio de noticias relacionadas con videojuegos desde un enfoque crítico y de debate.

10 Sitio de videojuegos que propone pensar y descubrir otras facetas de estos.

¿Cuál es tu consejo para las mujeres que quieren desarrollar videojuegos?

Les diría que se animen. Que se acerquen a averiguar qué es lo que está pasando porque hay muchos lugares desde los que se pueden insertar en la industria de los videojuegos. No es solo programar. No es solo hacer arte. No es solo narrar historias. Los videojuegos tienen muchas aristas y seguro hay un lugar en el cual se pueden sentir cómodas.

Es una industria que todavía está en crecimiento, que tiene futuro, que se está armando localmente. Es el momento para entrar, para construir esa comunidad. Y también, para mostrar lo que se está haciendo. Hay que animarse.