

Isabelle Arvers *

O game como meio de expressão: turnê Brasil

*

Isabelle Arvers é artista e curadora francesa independente que explora há mais de 20 anos os campos da arte digital e game, tanto em abordagens formais quanto éticas e críticas. Seu trabalho concentra-se em práticas femininas, queer, feministas e descoloniais. Seu objetivo é promover a diversidade na criação de videogames, através de exposições de arte/games, workshops de machinima e palestras de arte e games. <iarvers@gmail.com>

Resumo Em 2019, Isabelle Arvers embarca em uma turnê mundial de arte e jogos em países não ocidentais para promover a diversidade de gênero, sexualidade e origem geográfica e concentra-se em práticas queer, feministas e descoloniais. Vem trabalhando atualmente para a realização de uma exposição e conferência internacional sobre estudos de jogos pós-coloniais a serem realizadas na Sorbonne em 2020. Este texto tem por foco a turnê no Brasil.

Palavras chave Games, Queer, Feminismo, Descolonial, Arte digital.

Isabelle Arvers is a French artist and independent curator exploring for over 20 years the fields of digital art and video game, on formal as well as ethical and critical approaches. Her work explores the hacking possibilities of video games. Arvers' work grounded on collaborative experiences that reflects all the possibilities of the "working together" processes. Her aim is to promote diversity of gender, sexuality and geographic origin and focuses on queer, feminist and decolonial practices in digital art and games.

Isabelle Arvers es una artista y curadora francesa independiente que ha explorado los campos del arte digital y de juegos durante más de 20 años, tanto en enfoques formales, éticos y críticos. Su trabajo se centra en prácticas feministas, queer, feministas y descoloniales. Su objetivo es promover la diversidad en la creación de videojuegos, a través de exposiciones de arte / juegos, talleres de machinima y conferencias de arte y juegos.

The game as a means of expression: tour Brazil

Abstract *Isabelle Arvers is a french art and video games curator who embarked in 2019 for a one year art and games world tour to celebrate her 20 years of curatorship. In every country she visits, she meets and interview artists and game makers and focus on female, queer, feminist and decolonial practices. Her aim is to promote diversity in video games making through art/games exhibitions, machinima workshops and art and games lectures. This text is about her visit in Brazil.*

Keywords *Games, Queer, Feminism, Decolonial, Digital art.*

El juego como medio de expresión: gira Brasil

Resumen *En 2019, Isabelle Arvers se embarca en una gira mundial de arte y juegos en países no occidentales para promover el género, la sexualidad y la diversidad geográfica y se enfoca en prácticas queer, feministas y descoloniales. Actualmente está trabajando en una exposición y conferencia internacional sobre estudios de juegos post-coloniales que se celebrarán en la Sorbona en 2020. Este texto se centra en su recorrido en Brasil.*

Palabras clave *Juegos, Queer, Feminismo, Descolonial, Arte Digital.*

Sou curadora de artes e videogames francesa e embarquei em 2019 para uma turnê mundial de arte e games com duração de um ano para comemorar meus 20 anos de curadoria. Em todos os países que visito, eu encontro e entrevisto artistas e criadores de games e concentro-me em práticas femininas, queer, feministas e descoloniais. Meu objetivo é promover a diversidade na criação de videogames, através de exposições de arte/games, workshops de machinima e palestras de arte e games. Também pretendo apresentar o estado da arte atual dos games experimentais e artísticos na Ásia, Índia, América Latina, África e Oriente Médio e demonstrar como é possível entender a cultura, história e política de um país através de suas obras de arte e videogames e também como artistas contemporâneos estão usando videogames como um meio para produzir obras de arte híbridas. Até agora, minha turnê mundial me levou à Coreia, Taiwan, Indonésia, Tailândia, Japão, Índia, Colômbia, Argentina, Brasil e México. Estou trabalhando em uma exposição e conferência internacional sobre estudos de games pós-coloniais, a serem realizadas na Sorbonne em 2020/2021, e meus relatórios sobre a turnê de pesquisa podem ser lidos online em Usbek & Rica, Poptronics, Immersion.

Minha etapa no Brasil me permitiu encontrar velhos conhecidos. O Brasil é um dos únicos países nesta turnê mundial que visitei diversas vezes e no qual estou familiarizado com o cenário da arte digital. Portanto, não estou em um território completamente desconhecido e é com grande alegria que observo o trabalho de Rejane Cantoni, Tania Fraga, Gilberto Prado e Regina Silveira. Porém, na nova perspectiva de estudar a relação entre arte e videogames, estou me encontrando com os agentes dos videogames independentes e artistas que utilizam os games como um meio. Minha expectativa era descobrir uma cena emergente de artistas usando videogames, mas fiquei surpreso ao observar que já conheço a maioria dos artistas que estão interessados em videogames desde os anos 2000 e que não existe toda uma nova geração separada de “artistas de games”.

Entretanto, em termos de diversidade de gênero, étnica e sexual, o Brasil é um dos países mais conscientes em termos de produção de videogames. Existe um relacionamento realmente crítico e uma consciência de “quem” cria videogames e onde a expressão se encontra.

As questões queer e feministas nos videogames independentes no Brasil

Enquanto na Ásia o discurso feminista é frequentemente reprimido (cf. Entrevista com as Famerz na Coreia do Sul, em Usbek & Rica), combatido ou eliminado, sentimos que mais e mais vozes feministas estão se elevando e ganhando espaço na América Latina, mesmo que países como o Brasil e o México também sejam notadamente conhecidos por estarem entre os primeiros em termos de feminicídio ou assassinato de pessoas trans. O contexto político de um estado governado por um presidente abertamente

homofóbico e transfóbico não ajuda, é claro. Porém, não faltam projetos ou iniciativas para mudar mentalidades de dentro, em uma proporção incomparável em outros lugares da América Latina.

Conheci a Renata Rapyo pela primeira vez em São Paulo. Ela é desenvolvedora de videogames na Tapps Game e, desde 2018, organiza o jam global de games femininos no Brasil, coordenando o evento na América Latina. O objetivo é atrair cada vez mais mulheres para o setor de videogames na América Latina. Foram formados grupos na Argentina, Chile, Colômbia, México e Brasil. Os workshops são organizados a partir dessas game jams, de forma que sejam cada vez mais inclusivas e permitam que todos tenham seu espaço e não se sintam excluídos por uma falta de habilidades técnicas. Isso é muito importante porque, muitas vezes, é comum pensar que, se você não possui habilidades de desenvolvimento, é impossível participar de uma game jam. As empresas de design de videogame são parceiras e organizam os workshops preparatórios ou os próprios games. Na indústria dos videogames, mesmo que a proporção de mulheres na indústria seja menor, há uma consciência da importância de ir além das questões de discriminação, e Renata me contou sobre os grupos de reflexão criados nos meios e nos grandes estúdios de videogame a fim de avançar em direção a alcançar uma paridade maior, com menos discriminação e menos assédio, o que é muito interessante e incomum na América Latina ou na Ásia.

Quando eu fiz a ela sobre as questões queer e a participação de pessoas queer e/ou trans nessas game jams, Renata reconheceu que isso ainda é debatido entre as diferentes correntes feministas, mas que está dentro da estrutura de um dessas women game jams que ela elaborou com outras três designers e desenvolvedoras de games, com o jogo *Coming Out Simulator*, ou “como sair do armário” em alguns quebra-cabeças (<https://girlgames-group.github.io/comingoutsimulator.htm>) Renata também me indicou o nome de Maira Testa, que acabou de criar um novo grupo de desenvolvedores ainda mais inclusivo chamado Dev Migas, cujo objetivo é acolher a todos e apoiar a integração no mundo dos videogames através de workshops e reuniões. Também participei de uma reunião de desenvolvedores e designers de games e tive a oportunidade de entrevistar Mariana, membro do grupo Pugcorn, da Universidade Anhembi Morumbi, que possui um dos campi mais importantes dedicado a videogames. O grupo dev queer acaba de criar um jogo para uma associação de apoio a jovens adolescentes de trans, chamado Florescer. Trata-se de uma associação que acolhe travestis ou mulheres trans. Neste jogo de contar histórias, incorporamos uma adolescente transgênero que acaba de se mudar e está chegando a uma nova escola. O jogo pretende divulgar e reconhecer as dificuldades de uma pessoa trans diariamente. A ideia é também mostrar que essas pessoas possuem uma vida normal e mudar a forma como a população se comporta.

O grupo delas desenvolveu mais recentemente o jogo *BIA* que, por outro lado, de forma alguma indica que o personagem é queer, mas cujos superpoderes permitem que ele viaje através do tempo. Aqui, o importante é mudar a percepção e as preconceções que podemos ter sobre pessoas



Fig 1. Jogo BIA, do grupo PugCorn

queer ou trans e, assim, evitar estigmatizá-las, tornando-as as heroínas. Similarmente, entrevisto Natalia Amorim do coletivo queer Umunum, que acaba de criar o jogo *Treco*. O Umunum, um grupo com sede em Brasília, da Universidade de Brasília, foi formado participando de uma game jam dedicada à ideia de transmissão. Esse coletivo de artistas que trabalha com a ideia de espaço e lugar produziu um jogo de quebra-cabeças com vídeos rotoscópicos animados chamado *Lick My Eyeball*. Eles trabalharam muito no aspecto visual, com inspiração nos vídeos de que gostaram na Internet e os refizeram em formato de rotoscopia. A estética de seus games retoma a ideia de colagens surreais, enquanto revisita clássicos da literatura. Para o *Treco*, eles inspiraram-se em um conto de Borges para uma game jam cujo tema era dedicado a histórias de detetives, desejando fazer uma história surrealista em torno de uma investigação após o desaparecimento misterioso de uma pessoa na América Latina.

Arte, videogames e política

Em Brasília, o Umunum é um dos raros coletivos de artistas que se interessa em videogames como um meio, com o coletivo Xinela (xinela.itch.io) representado por Rodrigo Koshino. Durante o Women Global Game Jam, este coletivo produziu o jogo *Abluese* (<https://ailin.itch.io/abluese>), que trata de relacionamentos abusivos e tóxicos. Um jogo que deixa poucas possibilidades de escolha para o jogador, para reforçar a ideia de confinamento em um relacionamento nocivo e danoso. Eles também gostam de criar games contemplativos. Parece assim que Brasília constitui um novo grupo de artistas interessados em videogames como prática artística, o que foi mais difícil para mim de encontrar em São Paulo. Com exceção de Rodrigo Dorta Marquez, que recentemente completou um Mestrado em Artes Visuais da UNESP, que conheci durante uma apresentação sobre a relação entre arte e videogames, na qual apresentou com perfeição, respondendo a meu pedido, seu jogo *Cálice*, cuja trama se passa durante a ditadura no Brasil em 1968 (<https://rdmgames.itch.io/calice>). No *Cálice*, o jogador interpreta um estudante que protesta contra a propaganda fascista e estatal, rasga os pôsteres nas paredes, subverte os folhetos pró-regime e tenta ficar longe da polícia militar, em um ambiente bastante minimalista.

Tive então a oportunidade de entrevistar o artista pesquisador e desenvolvedor de videogame Enric Llagostera pelo Skype. Ele está situado atualmente no Canadá para continuar sua tese na Universidade de Concor- dia sobre controles de games alternativos, jogos subversivos e design de games como uma prática crítica. Seu jogo *Cook Your Way* é uma instalação interativa que parodia a forma na qual os sistemas de imigração e discursos capitalistas do multiculturalismo se combinam para oprimir os migrantes. Os solicitantes de visto (ou jogadores) são responsáveis por cozinhar um prato típico de seu país de origem utilizando uma estação de culinária. As autoridades de imigração avaliam os candidatos com base em sua eficácia e seu potencial de contribuir para a sociedade do novo país.

Abluese is a visual novel about an abusive relationship, told through interactions in a social network. The game does not allow you choices until a critical moment, simulating the difficulty of getting out of a toxic relationship. The character gives up on significant areas of her life to be with her boyfriend until the moment she is faced with the threat of losing her own identity.

Team: Ailin Linai, Gabi Nehme, Isabella Barbosa, Nana Bittercourt.

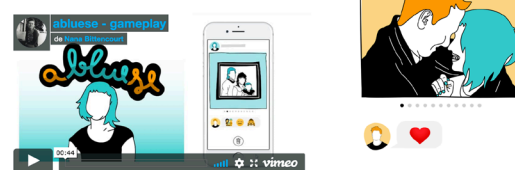


Fig 2. Jogo *Abluese*, Coletivo Xinela

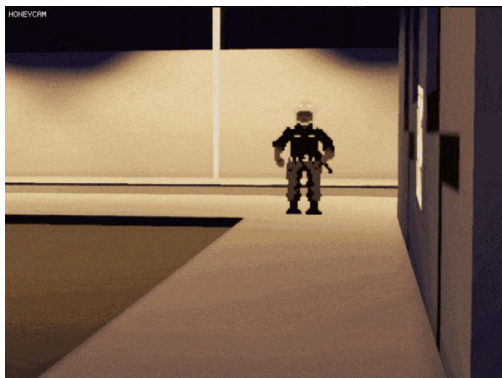


Fig 3. Jogo *Cálice*, de Rodrigo Marquez

Em uma linha igualmente crítica e política, descobri o trabalho de Pedro Paiva (<https://menosplaystation.itch.io/>), professor de arte do Porto Alegre e desenvolvedor anarquista de videogames subversivos. Nossa discussão foi muito gratificante, pois descobri muitos games críticos em relação ao regime atual, bem como o desejo de tirar o videogame de seu ambiente preferido, em um relacionamento interpessoal entre jogadores e desenvolvedores. Ele realmente apresenta o *Pirata de Prata* (<https://piratadeprata.blogspot.com/>), uma linha de jogos de fliperama que ele próprio personalizou em eventos anarquistas, feiras de fanzines e outros eventos culturais – uma ótima forma de apresentar esse meio a outros públicos e propor uma outra imagem.

A estética de seus games é muito parecida com a dos bootlegs, jogos piratas desenvolvidos em uma época na qual apenas as cópias de videogames podiam florescer no mercado brasileiro, sendo a pirataria uma norma no final da década de 80. Cada jogo era mais ou menos adaptado ao mercado brasileiro, tendo a cultura de bootleg dado início a uma cultura do remix dos jogos, com um espírito de diversão próximo ao dos surrealistas. Sua abordagem crítica aos videogames exige uma visão distanciada e muito incomum dos videogames. Em *Impaled Mario*, o jogador tem a possibilidade de empalar Super Mario ou até mesmo de atirar nos mais famosos desenvolvedores japoneses como Miyamoto ou Kojima. O jogo começa com este convite: “*Impaled Mario: a hate letter to the videogame industry and the stupid gamer pseudo-culture. Shoot Mario to start*” (“*Impaled Mario: uma carta de ódio à indústria de videogames e a pseudocultura estúpida dos gamers. Atire no Mario para começar*”).

Foi graças a Pedro Paiva que descobri a game jam antifascista (<https://itch.io/jam/antifa-game-jam>), pelo qual Pedro produziu *O que é Golden Shower?*, uma paródia crítica de um tuíte de Bolsonaro sobre a cultura gay e o “golden shower”. O game segue uma série de games chamados “*Jogos de Verão Recatado e do Lar*”, que zombam da homofobia do partido MBL. Pedro Paiva também é um dos membros do *Ataque*, um podcast sobre videogames e política de esquerda, que não tem medo de falar sobre seu hobby na forma de game studies, ou seja, de certa forma crítica. O *Ataque* dedica-se a questões de representação nos videogames, capitalismo como modelo dominante (mas não único) nos videogames, feminismo, ética e até à moral. Ao seu lado, Lucas Goulart, PhD em Psicologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Beatriz Blanco, Mestra em Artes na modalidades de Artes Visuais pela Universidade Estadual de Campinas, editora do livro “*Videogames, diversidade e gênero*” em colaboração com Aline Job, que também trabalha com questões de gênero em games *Triple A*. Trata-se de uma comunidade muito ativa no sul do Brasil, que contrasta fortemente com a comunidade de desenvolvedores no centro do Brasil, mais liberal e orientada para o design de games para o mercado global.

Representação da população afro-brasileira e indígena

Embora metade da população brasileira seja mestiça e mais de 14 milhões de pessoas sejam afro-brasileiras (de acordo com o último censo), a população afro-brasileira está sub-representada em termos de design de games. Os motivos são múltiplos, um dos primeiros sendo o custo da formação, que raramente é acessível, mas também incluem a falta de conhecimento do setor e as habilidades necessárias para desenvolver videogames. Também é necessária mais inclusão nos círculos de videogame, seja nos indie game meet-ups, nas game jam ou nos estúdios de games. Aqui, novamente, há muitas iniciativas para mudar esse cenário. *Game e Arte*, um projeto em São Paulo, iniciado por Taina Felix (Pós-Graduada em Gestão Cultural) e Jaderson Souza (Doutorando em Humanidades), artistas, desenvolvedores de games e organizadores de workshops, leituras e atividades, com o objetivo de promover videogames como uma ferramenta educacional, assim como uma ferramenta para o desenvolvimento da diversidade de conteúdo. Eles produziram um primeiro jogo inspirado em um conto afro-brasileiro de Lima Barreto: *A Nova Califórnia*. Este conto se passa em no ano de 1910 em Tubiacanga, uma cidadezinha tranquila no interior do Rio de Janeiro, onde ocorre um dos maiores mistérios de sua história: o roubo dos ossos de um falecido!

Seu outro jogo, *Amora*, é baseado em um conto de Taina Felix. O jogo tem como protagonista um vampiro que deseja transmitir seu amor a um humano, porém, em vez de dar amor, ela transforma o objeto de sua paixão em um vampiro. Em seus jogos, a Game e Arte busca diversidade na representação de seus personagens, assim como trabalhar em cima de temas relacionados à cultura afro-brasileira.

Sue The Real é um estúdio de games fundado em São Paulo e composto por Raquel Motta e Marcos Silva, com o objetivo de criar experiências de impacto emocional e social por meio de games sobre temas afro-brasileiros (<https://www.suethereal.com/angolajanga>). Eles criaram o *Angola Janga: Picada dos Sonhos*, um jogo 2D baseado no livro *Angola Janga* de Marcelo D'Salete. Em *Angola Janga*, o objetivo é ajudar Soares e Andala a encontrar o caminho há muito sonhado para chegar a Quilombo de Palmares. “Em nossos games de autor, gostamos de abordar a introspecção, representatividade e ancestralidade, conectando o jogador a premissas simples, que podem divertir, emocionar e aumentar a conscientização durante o jogo.”

Contos de Ifá é um jogo de aventura educativo sobre o tema da mitologia afro-brasileira, produzido por Ricardo Ruiz, em colaboração com Ricardo Brasileiro, Mãe Beth de Oxum, Daniel Luís, Quinho Caetes, Cristiano Lopes, toda a comunidade do Centro Cultural Coco de Umbigada (Olinda-PE) e Jarbas Jácome, professor da Universidade Federal do Recôncavo Baiano, além dos participantes de workshops organizadas pelas escolas, comunidades ou universidades de todo o Brasil. O áudio do jogo é gravado ao vivo a partir de uma percussão relacionada a cada uma das divindades presentes no jogo e seu conteúdo está vinculado às histórias dos Orixás.

“A plataforma começou a ser desenvolvida a partir da sanção da Lei 10.639 /03, que incluía no currículo escolar o estudo da história da África e dos africanos, a luta dos negros no Brasil, a cultura afro-brasileira e a história da população negra na formação da sociedade nacional. A ideia é oferecer uma ferramenta interativa na qual o jogador possa aprender enquanto se diverte. Trata-se de processo cognitivo que valoriza o jogo e busca romper os preconceitos nas religiões afro-brasileiras. Contos de Ifá também constitui laboratórios de inovação cidadã, para a promoção da identidade negra por meio de games inspirados na mitologia afro-brasileira. Esse formato pode ser reutilizado em diferentes culturas, tradições e conhecimentos ancestrais para combater o racismo, o preconceito e a intolerância religiosa.”

Ludic Power, uma equipe de estudantes de design de games da Universidade Anhembi Morumbi, também se interessou na sabedoria do *Ifa* para seu projeto e criou o jogo *Ifa A Fúria de Olokun*, inspirado na cultura e no candomblé iorubá. Para isso, realizaram inúmeras pesquisas no Centro de Culturas Africanas de São Paulo. A escolha do assunto ocorreu com bastante naturalidade, sendo um dos membros da equipe praticante do candomblé e desejando disseminar essa religião e as crenças iorubas. Em *Ifa*, o jogador encarna o príncipe Okanbi, que deve enfrentar uma série de criaturas para salvar seu povo da devastação de Olokun. Trata-se de um jogo do tipo *Metroidvania* (jogo de ação-aventura e plataforma) que permite conhecer os diferentes orixás e descobrir alguns dos deuses e deusas, mas que ainda está em desenvolvimento.

Renato Hildebrand, professor de videogames digitais da PUCSP, e Andréia Machado de Oliveira, idealizaram o projeto *DNA A.K.K.* e desenvolveram um jogo para uma comunidade indígena no sul do Brasil (em Santa Maria-RS). Os nativos tornam-se narradores de sua própria história por meio de workshops de escrita audiovisual para levar à concepção de um jogo digital na língua caingangue, disponível no sistema Android. Trata-se de “um projeto no qual a cultura indígena se torna contexto e não o tema.” Esta seria a marca de outro jogo, *Dandara*, desenvolvido pelo estúdio The Long Hat, que também em um jogo em formato *Metroidvania*, narra, como pano de fundo do jogo, a história de *Dandara*, guerreiro afro-brasileiro da época colonial, que se levantou contra o exército para poder se libertar da escravidão, estabelecendo-se no Quilombo dos Palmares e sendo conhecido por seu domínio da capoeira.

Os videogames, seja por meio de workshops ou de pesquisas relacionadas à transmissão ancestral ou oral de conhecimentos, permitem destacar uma cultura, crenças e conhecimentos e transmiti-los às gerações jovens.

Guilherme Meneses, PhD em Antropologia Social (PPGAS/FFLCH-US), antropólogo cuja pesquisa está ligada a rituais de cura entre os nativos, também liderou um projeto de cocriação de videogames com os Huni Kuins por vários anos. Foram realizados diversos workshops de escrita e desenho, com sons e as músicas foram gravados no local, a fim de cocriar as

histórias e o cenário deste videogame com a comunidade. O tema narrativo é o seguinte: os gêmeos Kaxinawá foram concebidos nos sonhos de Yube, uma anaconda, e herdaram seus poderes especiais. Um jovem caçador e um pequeno artesão passam por uma série de desafios ao longo do jogo para se tornar, respectivamente, um curandeiro (Mukaya) e um mestre de desenhos (kene). Nesta jornada, eles adquirem habilidades e conhecimentos sobre seus antepassados, animais, plantas e espíritos, entrando em comunicação com os seres visíveis e invisíveis da floresta (yuxin), para se tornar, finalmente, seres humanos reais (Huni Kuin) (www.gamehunikuin.com.br). “O objetivo do jogo é mergulhar os jogadores em uma experiência imersiva dentro do universo Huni Kuin e permitir que eles entrem em contato com a cultura desse povo, incluindo suas músicas, grafismos, histórias e rituais.”

O que é interessante nessa emergente cena de videogames, que surgiu nos últimos dez anos no Brasil, é a dimensão do fazer em conjunto com ou através das comunidades. A dimensão dos workshops de cocriação, gravação de som e pesquisa sobre ancestralidade e outras mitologias mostra que os videogames oferecem um enorme potencial para as novas gerações possam repensar as questões descoloniais.

Recebido: 10 de fevereiro de 2020.

Aprovado: 02 de março de 2020.