

# Videojuegos de la

Dos exposiciones, en Gijón y en Madrid, ponen el acento en la relación entre arte y juegos digitales. *Homo Ludens Ludens* incluye algunas de las obras de Radwan Kasmiya. El creador sirio se aleja del maniqueísmo y de los tópicos en torno a los conflictos en Oriente Próximo

Por Roberta Bosco

EN 2000 LANZÓ *UnderAsh*, el primer videojuego enteramente producido en Oriente Próximo y ahora está a punto de estrenar *The wall in my heart*, la primera película de animación 3D, sobre la vida en los territorios palestinos ocupados. Radwan Kasmiya (Damasco, 1973), ingeniero con alma de artista, es el fundador de la compañía Afkarmedia, que se propone ofrecer una nueva visión de la historia del islam y del conflicto árabe-israelí, así como una alternativa a los paradigmas culturales de la industria del entretenimiento electrónico. Sus personajes se alejan de una lectura maniqueísta de la realidad, son complejos, tienen dudas y, aunque utilizan la violencia para defenderse, la condenan. En sus juegos si hieres a un civil pierdes, no se admiten acciones suicidas, no hay simulaciones de ataques terroristas, ni curas milagrosas para las heridas o vidas de repuesto.

Su segundo trabajo, *UnderSiege*, inspira-do en eventos reales acontecidos en la fran-

**“Los videojuegos suelen promover el materialismo y el individualismo, así que como diseñador intento poner más pasión”**

**“No me gusta definirlos como juegos políticos, mejor sería calificarlos de históricos, sociales o ‘reality-games’”**

ja de Gaza durante la Segunda Intifada, se exhibe en Laboral, Centro de Arte y Creación Industrial de Gijón en el marco de la exposición *Homo Ludens Ludens*, la tercera entrega de una trilogía sobre el impacto de los videojuegos en la sociedad, que empezó exactamente hace un año con *Gameworld*. La ambiciosa muestra se propone analizar la evolución del concepto de juego en la era digital a través de unas 30 obras, representativas de las principales prácticas y enfoques. Centrada sobre todo en el acto de jugar, la exhibición involucra al público en sucesivas interacciones, como tirar bolas de nieve en un entorno de realidad aumentada mediante los movimientos de la cabeza (*Himalaya's Head* de los holandeses Devart); producir melodías jugando en un *pinball* modificado (*Bagatelle Concrète* de los austriacos Pilchlmair & Kayali); participar en un partido de fútbol en *Second Life* a través de un fútbol real (*Stiff People's League* de MIT Lab); saltar una comba manejada por dos personajes virtuales, que no dudan en mofarse de la impericia del jugador (*Jumping Rope*). La crítica de la violencia y sus implica-

ciones políticas recorre toda la muestra y se materializa a menudo en el contraste entre la crueldad del juego y la actitud requerida por el usuario. Es el caso de *SweetPad*, la versión modificada por France Cadet del violentísimo *Quake3Arena*, donde para matar hay que acariciar unas *bolas-joystick*, cuanto más delicado y sensual es el movimiento, tanto más letal y devastador es el resultado.

Si bien hay que reconocer a Laboral el mérito de haber traído a Gijón muchas obras fundamentales, inéditas en España, después de tres exposiciones dedicadas al juego, resulta difícil identificar una evolución del discurso. Sin embargo, lo más grave es que un centro dedicado a las nuevas tecnologías —y además periférico— no tenga una presencia destacada en internet. Ninguna de las ambiciosas exhibiciones realizadas a lo largo de su primer año de vida o los simposios que ha albergado han ofrecido no ya la posibilidad de una visita virtual, sino que ni siquiera se ofrecen en la web enlaces a las obras o las webs de los artistas. Esto resulta una contradicción para un centro que aspira a convertirse en punto de referencia en el arte digital.

Radwan Kasmiya, uno de los creadores incluidos en *Homo Ludens Ludens*, explicó algunas de las ideas que lo guían en su trabajo.

**PREGUNTA. ¿Qué significa ser un creador de videojuegos en Siria?**

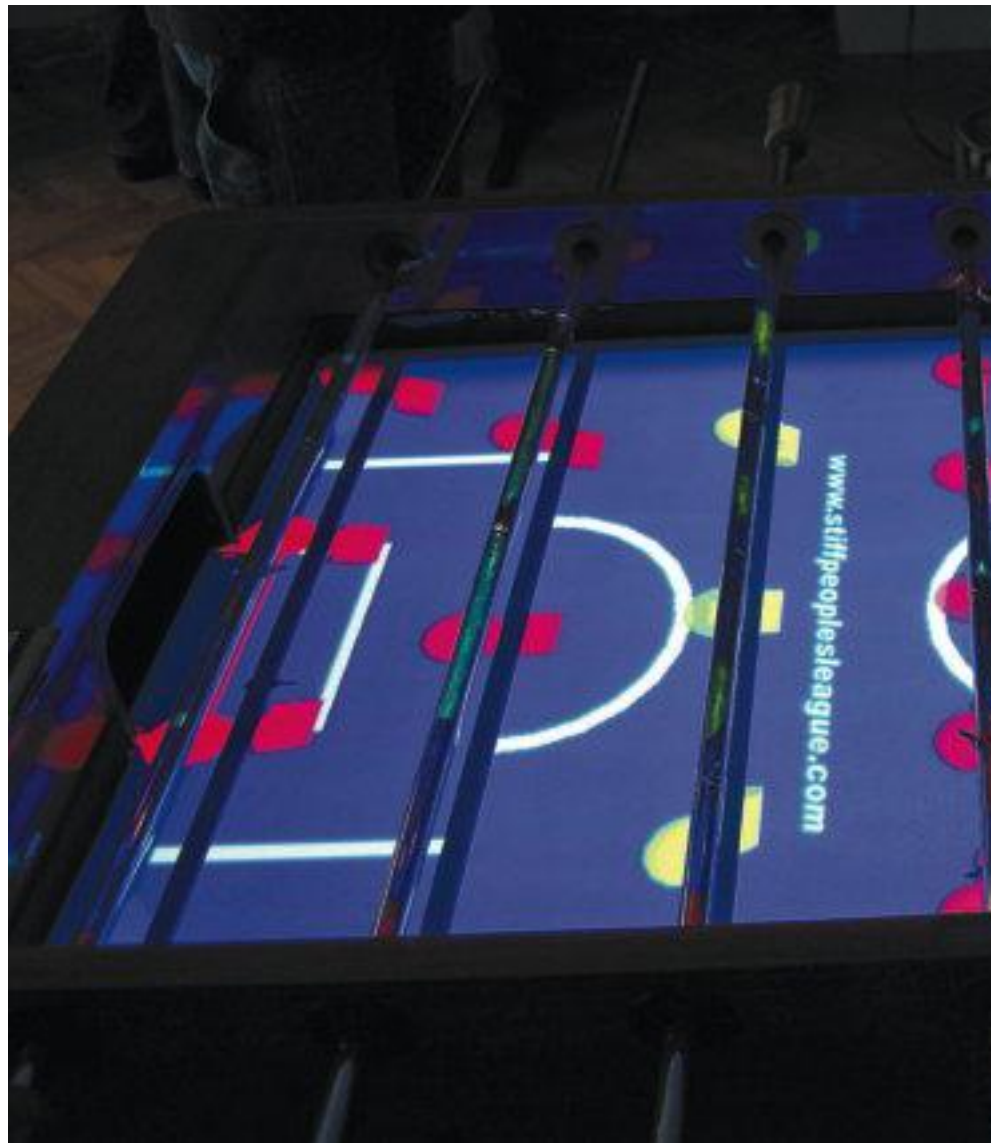
**RESPUESTA.** Siria es un enorme contenedor de etnias, religiones y culturas, que conviven en armonía, un gran entorno para la creación..., por algo Jesús y Moisés lo eligieron. La verdadera hazaña es involucrarse en una inversión intelectual en la tierra de la piratería, una práctica muy extendida en la mayor parte de Asia y Oriente Próximo. Por lo que se refiere a la intolerancia, en 2001 nuestra web fue *hackeada* y recibimos amenazas racistas, fue horrible darse cuenta de hasta qué punto pueden aterrorizarte.

**P. ¿Qué es lo que diferencia los productos de Afkarmedia?**

**R.** Tanto el enfoque, dirigido a suscitar emociones y no descargas de adrenalina, como los contenidos, siempre relacionados con la historia, la política y la cultura. Los videojuegos suelen promover el materialismo y el individualismo, así que como diseñador intento poner más pasión, pero como autor del concepto me siento en el deber de ofrecer la otra versión de la historia a muchos jóvenes que utilizan los juegos para comprender el mundo. La ausencia de equilibrio en los medios de comunicación es muy peligrosa y presagia un futuro oscuro.

**P. Hay quien considera sus juegos la otra cara de productos como *Delta Force* o *Full Spectrum Warrior*, que el ejército estadounidense se enorgullece de utilizar para entrenamiento...**

**R.** Hay una gran diferencia entre un videojuego histórico, basado en la vida de personas reales que tratan de sobrevivir a la limpieza étnica, y los productos de propaganda, de contenido racista, que intentan justificar la política de agresión de Estados Unidos. *UnderSiege* está basado en episodios reales y hay varias escenas con sonido real, como la de la masacre de la mezquita de Hebron en 1994, que da inicio al juego. No me gusta definirlos como juegos políticos, aunque ésta es la primera impresión del público occidental; mejor históricos, sociales o *reality-games*. Todos los videojuegos transmiten algún mensaje, pero la ma-



yoría lo oculta detrás de la sofisticación técnica, para que el jugador, totalmente concentrado en la acción, lo reciba de forma indirecta, pero eficaz.

**P. En sus juegos todos los que cogen un arma mueren violentamente, incluso el niño que apedrea un tanque...**

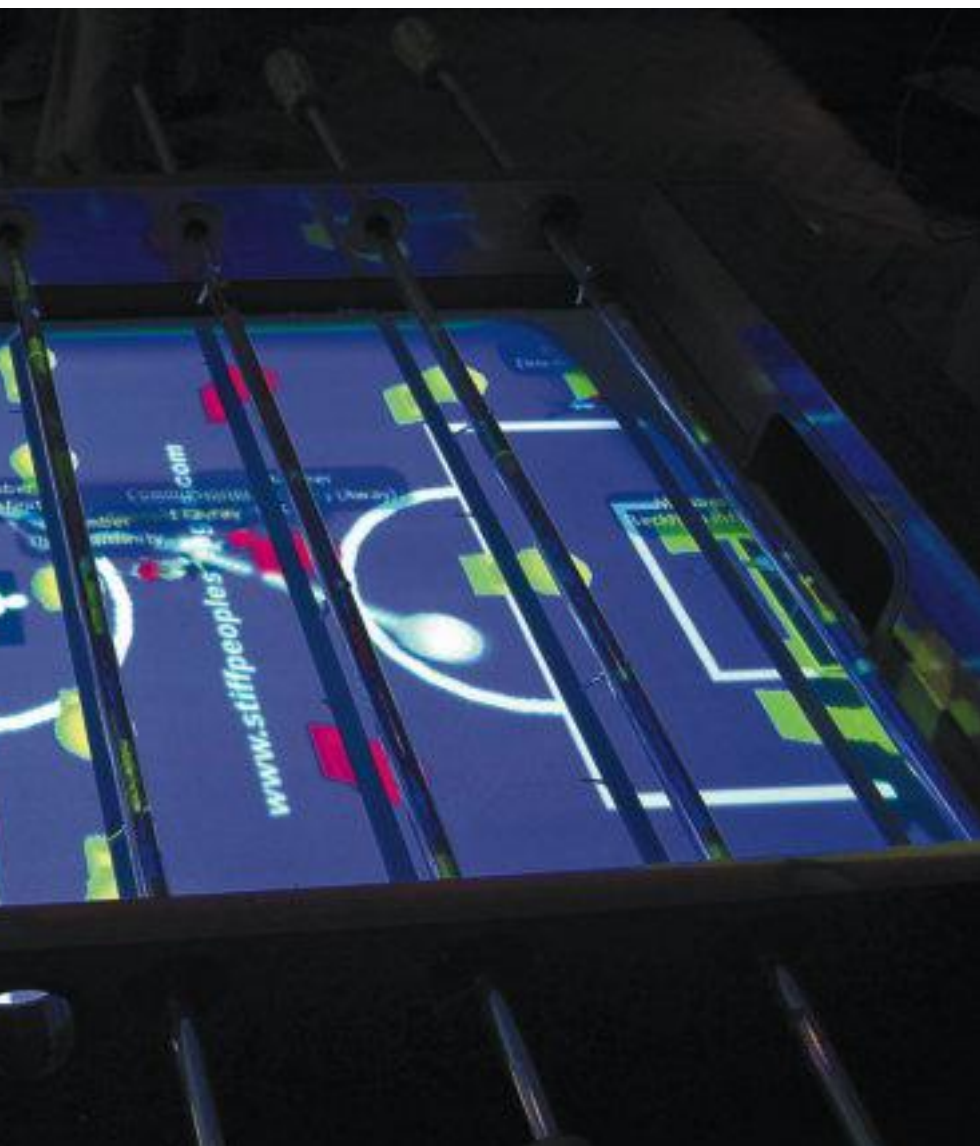
**R.** No es moraleja, es lo que está pasando, y lo peor es que matando a los niños, matan el futuro de Palestina y crean una espiral de odio y venganza que continuará durante generaciones. No me interesa dar respuestas, sino presentar una realidad y empujar al jugador a buscar la clave por sí mismo, porque sin justicia nunca habrá

una paz duradera. Aspiro a contribuir a un equilibrio cultural, no a vender millones de copias. Nuestro objetivo no es reforzar la identidad nacional entre los árabes o la religiosa entre los musulmanes. Esto sólo contribuye a aumentar la tensión entre los pueblos, así como la incrementa el describir los conflictos actuales como choque de civilizaciones, que es lo que hacen los medios americanos. Desde la guerra fría, cuando el enemigo eran los comunistas, la dosis de estereotipos no ha dejado de crecer, en esos juegos todo adversario es alienígena o árabe.

**P. ¿Tiene problemas de distribución?**

# Intifada

Arriba, *Stiff People's League*, del MIT Lab. Debajo a la izquierda, *Life Floor*, de Román Torre; a la derecha, imagen de *Wall in my heart*, de Radwan Kasmiya.



R. El concepto de *UnderSiege* es demasiado atrevido para las distribuidoras europeas, así que por ahora se puede adquirir sólo en Oriente Próximo, a través de [www.flickr.com](http://www.flickr.com). En cambio, *Quraish*, un juego de estrategia que cuenta la historia y civilización del islam, sin mitos o sensacionalismos, se está vendiendo más fácilmente en Europa que aquí. Tenemos que luchar en dos frentes, contra los prejuicios de Occidente y contra nuestro propio fundamentalismo. Sin contar el boicot de las empresas de *software*, que no distribuyen sus productos en Siria, así que estamos obligados a desarrollarlos nosotros, lo cual nos hace

aún más independientes. Tengo la suerte de vivir en un área caliente, que está planeando su futuro intentando sobrevivir a la falta de recursos.

#### P. Su próximo proyecto...

R. Estoy acabando un nuevo juego, menos trágico y más sarcástico que los anteriores, *Road Blockbuster*, una aventura gráfica, que plantea el reto de sobrevivir a los retenes israelíes en las carreteras palestinas, sin utilizar la violencia, sólo el ingenio. •

**Homo Ludens Ludens.** Laboral. Centro de Arte y Creación Industrial de Gijón. Hasta el 22 de septiembre. [www.laboralcentrodearte.org](http://www.laboralcentrodearte.org)



Imagen de la instalación *Exercise Parade* (2001), de Magnus Wallin.

## ‘Game is not over’

### Try Again

La Casa Encendida. Ronda Valencia, 2 Madrid. Hasta el 8 de junio [www.lacasaencendida.es](http://www.lacasaencendida.es)

PARA EMPEZAR, HAY QUE ACLARAR una confusión de fondo. *Try again* no es una exposición de videojuegos, sino de proyectos artísticos realizados, tanto desde el punto de vista técnico como conceptual, a partir de juegos comerciales. Por tanto, no se trata de debatir si los videojuegos son o no arte, si bien —en mi opinión— como mucho, algunos pueden ser definidos productos de la creatividad contemporánea. Los autores de las obras reunidas en *Try again* por el comisario Juan Antonio Álvarez Reyes proceden del mundo del arte, y se caracterizan por utilizar sus modos y sus formas y compartir sus objetivos y aspiraciones. No es una novedad que los artistas se nutren del presente, así que no debería sorprender su interés por la mayor industria del entretenimiento de este inicio de siglo, un sector en continua expansión y evolución, cuyo producto es además una poderosa herramienta de difusión ideológica.

Aclarado que no se trata de una muestra de videojuegos, ni de un híbrido confuso, se puede afirmar que es una exposición de arte muy recomendable. Es seria, multidisciplinar (incluye un programa de proyecciones y *performances*), divertida y crítica, sin caer en lugares comunes y reflexiones reaccionarias o tópicas. La selección incluye obras representativas de diferentes tendencias, basadas en la modificación de célebres videojuegos comerciales, lo cual permite también un análisis de la evolución de este sector, desde los burdos juegos de guerra hasta los recientes *braintrainings*, que intentan captar nuevos segmentos de público.

La primera diferencia de peso es el objetivo, que en las obras de *Try again* no es ganar o acumular puntos. Incluso en el caso de *Game*, la pieza de Dora García, producida para la muestra y basada en los juegos de memoria, la interacción del visitante, que debe apretar una tecla cada vez que oye o lee una de las palabras indicadas al principio, es tan sólo una excusa para reflexionar sobre la narración y el adoctrinamiento ideológico. En cambio, John Klima junta el mun-

do real y el virtual a través de un pequeño helicóptero de salón recreativo, en cuya pantalla desfilan las simulaciones digitales de los movimientos reales de las tropas americanas en Afganistán. Viéndolas es fácil entender que reduzcan el impacto emotivo de un hipotético militar que, desde una base de Arkansas, usa aquellas simulaciones para lanzar un misil a miles de kilómetros.

Tras convertir a Mario de Nintendo en Mao, el chino Feng Mengbo utiliza el motor del hiperviolento *Q3A (Quake III Arena)* para crear su *Q4U*, que estrenó en Documenta 11, donde todos los personajes están hechos a su imagen y semejanza, creando una confusión que desquicia el juego. También Brody Condon utiliza la ironía para dar un vuelco al papel del jugador que, en *Suicide Solution*, en vez de ejercer la violencia como de costumbre, está obligado a soportarla, asistiendo inerte al suicidio de más de 50 protagonistas de célebres juegos bélicos.

Si aún quedaran dudas, para entender la diferencia entre estos y los productos comerciales habrá que ver cómo reaccionan los apasionados de videojuegos ante unas obras que utilizan sus conceptos, estrategias e incluso sus motores, pero que no sirven para jugar. Es de esperar que los atraigan hacia el mundo de la creación artística, aunque es posible que también haya rechazos, como pasó con *The Velvet-Strike*, una modificación pacifista del popular videojuego de guerra *Counter-Strike*, realizada por el barcelonés Joan Leandre, que le valió ser el único español seleccionado para la Bienal del Whitney de 2004.

Es cierto que en los últimos cinco años ha habido una explosión de iniciativas sobre los videojuegos debido a su gran actualidad y capacidad de conectar diversas disciplinas, como el cómic, el vídeo, las artes visuales y la animación. El ansia de novedades vinculada a los nuevos medios hace que el hecho se destaque a veces con cierto tono de reproche, lo cual sería como reprochar que se hayan hecho muchas muestras de pinturas o muchas películas sobre los campos de concentración nazis. Con la diferencia de que sobre este tema todavía hay mucho que investigar y descubrir... El juego acaba de empezar. **R. B. •**