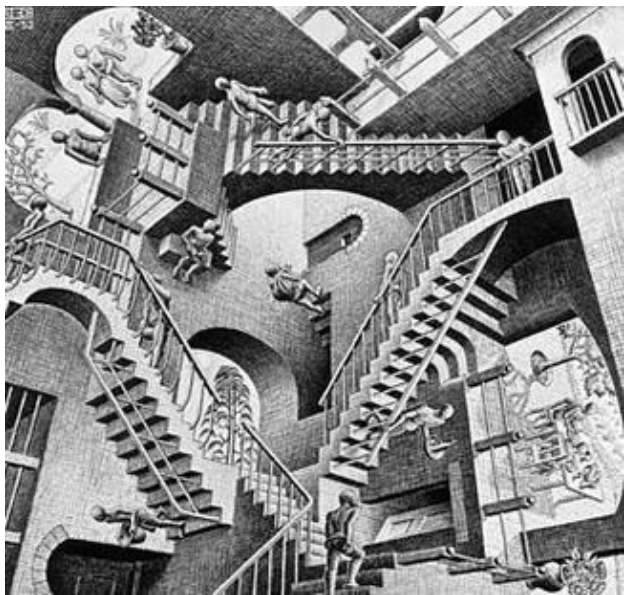


Cuarenta años de Super Mario: la historia de un fontanero que unió a niños y adultos

Andrés David Guzmán Henao

Hasta los diecisiete años no supe que *Super Mario Bros.* (1985) tenía un final. Crecí convencido de que el juego —en ese desfile interminable de tuberías, honguitos y castillos— se remontaba sobre sí mismo como un bucle eterno, y sólo entonces descubrí que salvar a la princesa significaba, en realidad, aprender a volver a comenzar. El reinicio se transformaba en promesa de perfeccionamiento. Años más tarde comprendí otra cosa: un amigo de un pequeño pueblo jugaba el mismo cartucho con sus tres hermanos mayores y, para ellos, cada partida era un torneo de vida o muerte. Allí entendí que, igual que sucede con los libros, los videojuegos se interpretan de forma distinta según el lugar y el tiempo en que se habitan: lo que para mí era un rito íntimo de paciencia, para ellos era competencia; el mismo botón *Start*, dos lecturas opuestas de la misma historia.

Cuarenta años no son una efeméride menor; condensan el trayecto que separa la infancia de la madurez y convierten la nostalgia en herencia cultural. En ese espejo de cuatro décadas, *Super Mario* refleja dos transformaciones paralelas: de un lado, la vertiginosa evolución del medio interactivo —del píxel taciturno a la nitidez de la alta definición—; del otro, el crecimiento de quienes empuñamos



M. C. Escher. *Relatividad*. Litografía. 1953.

el primer mando. Aprendimos a desplazarnos en dos dimensiones, a maravillarnos con la irrupción del 3D y, finalmente, a compartir con nuestros hijos un 2D embellecido —*Super Mario Wonder*— que reencuentra la esencia del salto y del compartir con el otro.

Comprender por qué ese juego ha sabido resonar de maneras tan distintas, exige mirar más allá del sofá donde pulsábamos *Start*. Hay que seguir el hilo de sus saltos hasta el momento en que un joven diseñador japonés convirtió la escasez técnica en ingenio lúdico. Solo así se entiende cómo aquel héroe de bigote y píxeles burdos terminó acompañando a varias generaciones. Para entender a Mario, hay que recorrer antes la historia de su propio nacimiento y evolución.

Nacimiento de un ícono

Cuando Nintendo encargó a un joven Shigeru Miyamoto rescatar las cabinas inventadas de *Radar Scope* (1980), nadie imaginó que estaba a punto de bosquejar la gramática básica del videojuego moderno. El experimento se llamó *Donkey Kong* (1981) y estrenó a Jumpman: un obrero de peto rojo, bigote y gorra (soluciones gráficas a la pobreza del medio) que escalaba andamios para salvar a Pauline. El éxito inmediato de la máquina salvó a Nintendo of America de la bancarrota y, de paso, legitimó la compañía en la fiebre *arcade* que nacía en la época.

Pero el verdadero nacimiento llegó con el rebautizo: el equipo estadounidense comenzó a llamar “Mario” al héroe en honor a su arrendador, Mario Segale. Esa broma interna se oficializó en *Donkey Kong Jr.* (1982) y trazó el camino para el salto definitivo de 1985. En *Super Mario Bros.* (1985) Miyamoto y Takashi Tezuka convirtieron el desplazamiento lateral en sinónimo de aventura e inauguraron un micro-relato, que tú mismo ibas ideando. *Super Mario Bros. 3* (1988) ya insinuaba la ambición expansiva con su mapa y sus trajes que alteraban la jugabilidad —la cola de mapache nos permitió volar—; *Super Mario World* (1990) profundizó la idea de exploración abierta e incorporó a Yoshi, otorgando un nuevo ritmo y compañero de aventura.

El cambio a las tres dimensiones con *Super Mario 64* (1996) fue tanto técnico como conceptual: la cámara libre y el *stick* analógico transformaron el espacio en un escenario vertical donde la bandera quedó atrás y cada estrella implicó un pequeño relato de descubrimiento. *Super Mario Sunshine* (2002) experimentó con el agua, recor-

dándonos que la hidráulica puede ser un juguete y que limpiar también puede ser divertido.

Cuando la fórmula parecía que se estuviera agotando, *Super Mario Galaxy* (2007) curvó literalmente el terreno: pequeños planetas y la gravedad invirtieron la lógica del arriba y el abajo, mientras que *Super Mario 3D World* (2013) acuñó el diseño de “cajas de juguete” acompañado con el multijugador. A la ola creativa se sumó *Super Mario Maker* (2015), delegando en la comunidad el rol de diseñador y demostrando que las mecánicas de saltos en los videojuegos admiten infinitas variaciones.

Después llegó *Super Mario Odyssey* (2017), que devolvió al fontanero la libertad de mundo abierto y nos regaló a Cappy, un sombrero que permitió controlar a cualquier criatura que estuviera en el juego. Y, de manera paralela, la serie *New Super Mario Bros.* (2006) refinó el 2D clásico con una dinámica rítmica y un multijugador caótico, anunciando el regreso del 2D en toda su plenitud con *Super Mario Wonder* (2023). Ese último capítulo demuestra que los cimientos de 1985 siguen fértiles: basta darle un giro de tuerca a un power-up (potenciador) hacia la psicodelia —flores que alteran la realidad, tuberías que se mueven como gusanos, enemigos que se ondulan al compás de la música— para redescubrir el asombro original. En conclusión, cada nueva entrega de Mario ofrece la posibilidad de habitar lo mismo de forma diferenciada: cambia el traje, se tuerce la gravedad o muta la textura del escenario, pero persiste el latido del salto preciso que, al cruzar la bandera, revela un mundo a la vez familiar e insólito.

Mientras buena parte de la industria del videojuego se ha inclinado hacia el realismo

fotográfico —de la “sangre poligonal” de los noventa al *ray tracing* (trazado de rayos) más reciente—, Mario persiste en el color plano, las siluetas sencillas y una gestualidad casi teatral. Esa decisión lo protege del desgaste tecnológico: un pixel de *Super Mario Bros.* y un render (representación de 3D) de *Odyssey* comparten un mismo ADN visual, capaz de saltar sin estridencia de los 16-bit a la resolución 4K. La serie esquivo así la obsolescencia que envejece a los títulos hiperrealistas y se mantiene atemporal, siempre dispuesta a reencarnarse —en pantalla de cine o en figura articulada— sin perder un ápice de identidad.

De la consola al mito transmedia

El paso de Mario a la gran pantalla era inevitable. *The Super Mario Bros. Movie* (2023) se convirtió en un acontecimiento global, como lo muestran las cifras en su estreno: en su primer fin de semana recaudó ciento cuarenta y seis millones de dólares, sólo en Estados Unidos, para terminar superando los 1,36 mil millones a nivel mundial —574,9 millones domésticos y 785,9 millones internacionales—, lo que la convirtió en la segunda película más taquillera de 2023 y en la animación basada en un videojuego más exitosa de la historia. La película, más que un lugar común llenos de *fan service*, se atrevió a replantear el nacimiento de Mario, y con ello, a redibujar a los personajes que los adultos creíamos conocer y que muchos niños descubrieron por primera vez. En ese sentido la resignificación más notoria fue la de la princesa Peach. De damisela en apuros pasó a mentora, exploradora y estratega, reflejando debates actuales sobre agencia y representación de género. En la película, Peach guía a Mario, despliega sus propias habilidades y se erige como sím-



M. C. Escher. *El puente*. Litografía. 1930.

bolo de liderazgo, no de rescate. El arco de la princesa resume la evolución ética de la franquicia: de la pasividad estereotipada a la co-protagonía activa. Igual que Luigi, dejó de ser sombra cromática para brillar en Luigi's Mansion, Peach, encarna hoy matices que amplían el reparto simbólico —madurez emocional, curiosidad científica— y convierte a *Super Mario* en un espacio donde los roles han ido cambiando según los tiempos.

Lo otro que nos señaló la película *The Super Mario Bros. Movie* es que Mario no es semidiós ni elegido: es un trabajador ordinario que se ve confrontado con lo extraordinario. Su heroísmo descansa en la perseverancia; en cada partida inicia sin poderes y sin atajos, recordándonos que la



Katsushika Hokusai. *La gran ola de Kanagawa*. Entre 1830-1833.

épica nace del esfuerzo. El diseño de *Super Mario Bros.*, elogiado por su sencillez y profundidad de ejecución, sigue siendo un paradigma.

En conclusión

Cuarenta años después, *Super Mario* no es sólo una franquicia millonaria y vigente; es un espejo donde se leen las transformaciones culturales de la era digital. Persisten un héroe modesto, un universo adaptable y una narrativa que, al plegarse y desplegarse, ilustra cómo el juego moldea nuestros relatos contemporáneos.

Desde los píxeles rudimentarios de 1985 hasta la imagen en alta resolución, Mario ha

saltado más allá de sus propios mundos y se ha convertido en emblema de una época y en objeto de relectura constante. Cada vez que presionamos *Start*, revivimos la premisa de que los héroes pueden habitar las cañerías, que el Reino Champiñón merece ser rescatado y que los saltos son la mejor manera de avanzar. Porque, en el fondo, salvar a la princesa es entender que la vida consiste, siempre, en volver a comenzar.

Andrés David Guzmán Henao es egresado del programa de Filosofía y magíster en Sociología de la Universidad de Antioquia. Actualmente se desempeña como docente y coordinador editorial del Fondo Editorial FCSH (Facultad de Ciencias Sociales y Humanas) de la Universidad de Antioquia.