

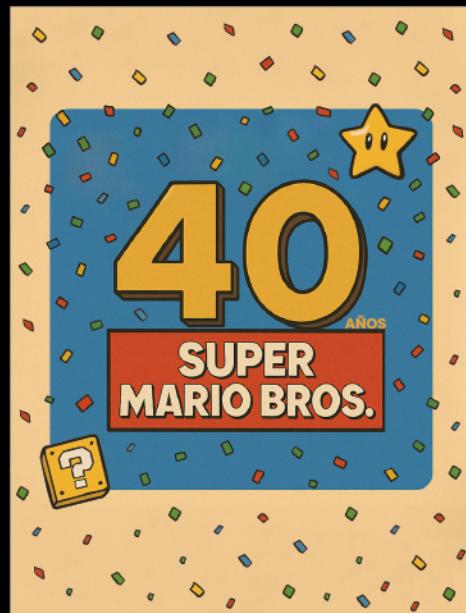


40

AÑOS

SUPER MARIO BROS.





Videojuegos: 40 años de Mario Bros.

Creada en ChatGPT, 2025.

1 Editorial

Los videojuegos y la expansión del campo cultural

Simón Puerta Domínguez

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

Andrés David Guzmán Henao

7 ¡Feliz cumpleaños, Super Mario!

Aldo Camera Pérez

10 *Undertale*: sobre el mercado independiente y la no violencia en el videojuego

Europa Mesa Correa

16 Confesiones antropológicas de un amante a los videojuegos

Daniel Grisales Betancur

24 Historia de los videojuegos: de su origen a su aplicación educativa

José Julián Cadavid Sierra

30 La estética del siglo XXI y las artes digitales/virtuales

Ximena Paula Hidalgo Vásquez

37 Programación cultural

Agenda Cultural • Universidad de Antioquia • N.º 332 • Julio 2025

Publicación cultural e informativa de la Universidad de Antioquia, fundada en 1995

Presidente del Consejo Superior: Andrés Julián Rendón Cardona,

Gobernador de Antioquia

Rector: John Jairo Arboleda Céspedes

Vicerrectora de Extensión: Ana Lucía Pérez Patiño

Comité Editorial: Lucía Arango Liévano (Directora), Doris Elena Aguirre Grisales (Editora),
Simón Puerta Domínguez, Marta Alicia Pérez Gómez

Diseño: Luisa Fernanda Bernal Bernal

La información y las opiniones incluidas en los artículos de esta publicación son responsabilidad de sus autores. No representan posiciones institucionales de la Revista o de la Universidad de Antioquia.

No está permitida la reproducción total o parcial de los textos o de las imágenes, por cualquier medio o con cualquier propósito, sin la autorización escrita de los propietarios de los derechos

Agenda Cultural Alma Máter Universidad de Antioquia

Edificio de Extensión, Universidad de Antioquia. Calle 70 N.º 52-72, Piso 6.º

Teléfono: (57) 604 219 51 75. Medellín, Colombia.

<http://agendacultural.udea.edu.co>

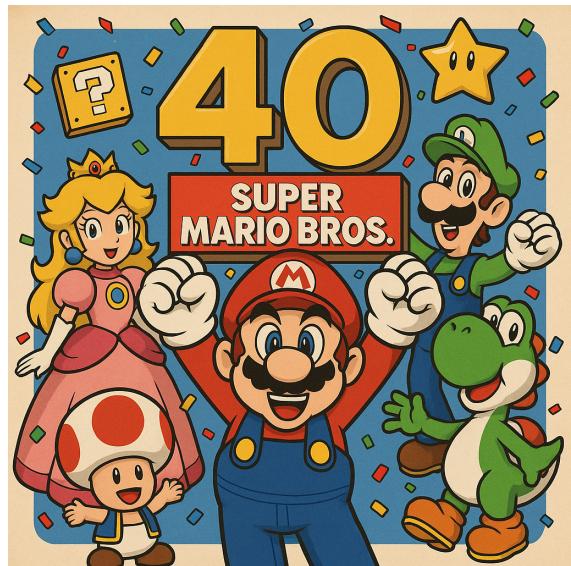
Correo electrónico: comunicacionesextensioncultural@udea.edu.co

La Agenda Cultural Alma Máter es una revista universitaria, cultural e informativa de distribución gratuita y circulación mensual

Los videojuegos y la expansión del campo cultural

El aniversario 40 del famoso videojuego de Nintendo, *Super Mario Bros.*, es una valiosa oportunidad para reflexionar sobre las tendencias y desarrollo del campo cultural en las últimas décadas. Lo que se ha ido desplegando, y que al comienzo era un ámbito restringido a niños y niñas, va mucho más allá del juego como simple entretenimiento. El andamiaje comercial de los videojuegos nos obliga, cuando menos, a tener que aceptar que se trata de un fenómeno con múltiples aristas y que, detrás de su forma mercancía, dialogan toda clase de dinámicas de lo humano y sus actuales interacciones, negociaciones y conflictos. Los videojuegos hoy en día hacen parte orgánica de nuestro imaginario cultural, en sus píxeles están contenidos los motivos morales y políticos por los que nos debatimos y preocupamos, así como sus formas estéticas de manifestación y reflexión.

Super Mario Bros. no es el primer videojuego, pero su aparición fue, probablemente, el despegue contundente de toda la industria y, también, de toda una forma particular de relacionamiento con el mundo virtual. Tal como lo presentan los textos acá reunidos, se trata de un lenguaje específico, de una serie de códigos y convenciones que quien juega tiene que aprender. También se trata de todo un universo distinto para la experiencia, en el cual se vive de maneras inmersivas aquello que es narrado y que mueve y da sentido al juego. En el videojuego del fontanero Mario, la princesa Peach, el villano Bowser y los demás icónicos personajes, se



1

Creada con ChatGPT, 2025.

logró una combinación exitosa entre la sencillez y la complejidad. Luego de 40 años, se conservan sus convenciones lógicas básicas y sus apuestas estilísticas, al mismo tiempo que se amplía sin un aparente desgaste su universo de posibilidades y “mundos” por explorar, innovando cada vez.

A partir de *Super Mario Bros.*, las propuestas de la *Agenda Cultural* sugieren, además, una fundamental consideración: los videojuegos, como parte del campo cultural contemporáneo, hacen manifiestas tensiones profundas en nuestro actual modo de existencia y sus negociaciones entre distintas concepciones morales y estéticas. En su ensayo, Europa Mesa se refiere, por ejemplo, a la violencia naturalizada en las convenciones de la industria y las apuestas por su



Creada en ChatGPT, 2025.

2

cuestionamiento en juegos como *Undertale*; Andrés Guzmán observa las maneras en las que la saga de Mario ha ido redefiniéndose a partir de esas disputas profundas, reconsiderando incluso los roles de género en su narrativa; Daniel Grisales nos recuerda que el de los videojuegos es un campo de interacción que hace visibles idiosincrasias y clases, así como divisiones entre el Norte y el Sur, con prácticas tan sugerentes como la piratería, y Ximena Paula Hidalgo nos invita a concebir nuestro tema a partir del concepto de estética transmoderna, de la filósofa Rosa María Rodríguez Magda, para intentar aprehender las formas presentes de la constitución del mundo social. Asimismo, la actual familiaridad de un número considerable de la población con los videojuegos ha implicado una exploración en proceso sobre su posible uso como medio educativo, que acá es ilustrado en los proyectos del Semillero de Videojuegos de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Antioquia, sobre los que escribe Aldo Camera, y el software “Reconocimiento dinámico gamificado del Río Aburrá-Me-

dellín”, proyecto del Instituto Tecnológico Metropolitano sobre el que escribe José Julián Cadavid.

Esta Agenda también está cargada de la nostalgia y los recuerdos de quienes nos compartieron sus reflexiones y análisis, de sus iniciaciones en los juegos y la influencia de estos en su formación e identidad. Lo está también de sus preguntas sobre nuestro presente, de los desafíos a los que nos enfrentamos como especie y de sus apuestas por tomarse en serio el juego como dimensión básica de la experiencia humana. El plano de la representación ha sido ampliado a través de los videojuegos, y con ello las disputas por aquello que puede o no aparecer. El homenaje es directamente a *Super Mario Bros.*, e indirectamente a todo un estilo de vida y de experiencia estética que se ha desarrollado de manera estrepitosa y parece no tener techo.

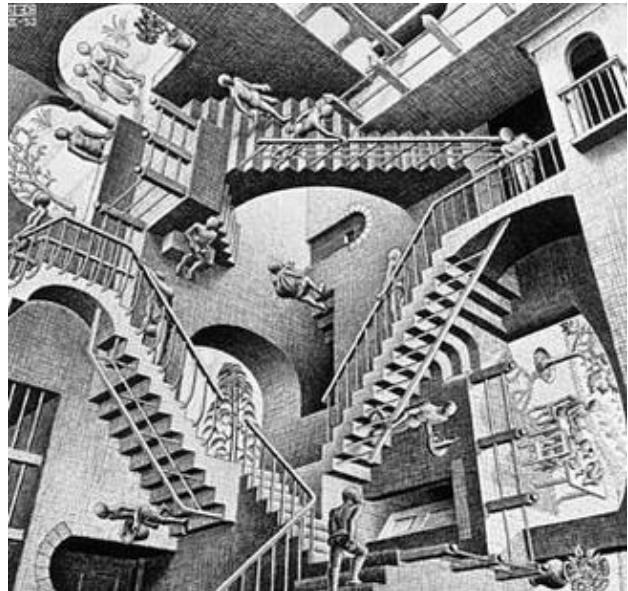
Simón Puerta Domínguez
Profesor Departamento de Antropología,
Universidad de Antioquia

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.

3

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 posibilitó 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 fértils: 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 esquiva 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.

5

olo 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.

¡Feliz cumpleaños, Super Mario!

Aldo Camera Pérez

El juego es una actividad inherente al ser humano, presente en todas las culturas y etapas de la vida. Para Piaget¹ el juego representa un proceso fundamental mediante el cual los niños asimilan el entorno que los rodea y construyen conocimiento. El juego está presente en la vida de todos: desde las rondas infantiles y los juegos escolares, hasta los primeros videojuegos, que rompieron las barreras del espacio y el tiempo.

El inicio documentado de los videojuegos se remonta a 1952, cuando Alexander S. Douglas, con el objetivo de explorar la interacción humano-máquina mediante una interfaz visual, desarrolló OXO como parte de su tesis doctoral en la Universidad de Cambridge.² Desde entonces, esta industria ha evolucionado y ganado relevancia económica, como lo refleja el crecimiento del mercado español que en 2024 facturó más de 2.408 millones de euros y registró 22 millones de jugadores.³

En este contexto, el Semillero de Videojuegos de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Antioquia ha centrado su labor en investigar el desarrollo de los videojuegos, destacando su potencial para fomentar habilidades como concentración, percepción, creatividad y pensamiento lógico, especialmente en la resolución de problemas. Entre los videojuegos con enfoque educativo desarrollados por el Semillero se destacan *Tierra de sabios*, *Ingemones*, *Nitrerra*, *Porci-*



Semillero de Videojuegos de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Antioquia.

polis y *Previendo y Jugando*, todos elaborados con motores como Unity, Unreal Engine, Blender y Godot.

Este año se conmemoran cuarenta años del lanzamiento de *Super Mario Bros.*, uno de los videojuegos más representativos de la historia, un fenómeno cultural que ha influido a varias generaciones.

En 1985, un fontanero de bigote y overol rojo cambió por completo el mundo de los videojuegos. En un periodo de tiempo que hoy conocemos como la “crisis de los videojuegos de 1983”, el mercado se encontraba inundado de productos de mala calidad que no solo quebraban la confianza de los clientes, sino que amenazaban con arrasar la industria entera. Fue entonces cuando Nintendo, una empresa japonesa poco conocida internacionalmente, decidió crear su propia consola para el hogar y, junto a ella, un videojuego insignia que cambiaría el rumbo de la industria dramáticamente. Se trata de la Nintendo Entertainment System (NES, también conocida por muchos como “la Nintendo”) y el videojuego *Super Mario Bros.*

Diseñado por Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka, *Super Mario Bros.* introdujo elementos que lo diferenciaron de la competencia como controles intuitivos y adaptativos, niveles continuos y fluidos, secretos ocultos y música memorable.

El éxito de *Super Mario Bros.* es notable. Vendió más de cuarenta millones de copias mundialmente, lo cual lo convirtió en el videojuego más vendido de su tiempo.⁴ Además, el juego fue incluido con la compra de muchas consolas NES, lo cual permitió que millones de hogares conocieran a Super Mario y, gracias a él, que renaciera el interés por los videojuegos.

Pero más allá de cifras, el impacto que tuvo en la cultura mundial fue monumental. La espectacular música, compuesta por Koji Kondo, forma parte de las mentes de millones de personas, sin importar su edad o género. El tema principal del videojuego,



Imagen uso promocional Mario Bros.



Imagen uso promocional
Mario Bros.

el cual todos los jugadores encontrarán al comenzar el primer nivel, fue añadido al registro nacional de grabaciones de Estados Unidos.⁵ Mario se convirtió en el rostro de Nintendo, reconocible a nivel mundial de manera comparable a Mickey Mouse o Pikachu.

En términos de diseño de juego, Super Mario Bros. sentó las bases del género de plataformas, influenciando otros títulos gracias a su claridad, progresión gradual de dificultad y libertad de movimiento.

Toda una aventura en dos dimensiones (2D); es decir, todo el ambiente gráfico del juego se desarrolla en un plano, lo que equivale a decir que solo se pueden hacer movimientos horizontalmente (a la izquierda o a la derecha) y verticalmente (arriba y abajo).

Cuarenta años después, Super Mario Bros. continúa vigente, tanto en relanzamientos como en una comunidad global que sigue creando todo tipo de contenido derivado. Su historia nos recuerda que los videojuegos no son solo entretenimiento, sino también una forma de cultura compleja,

que mueve la vida de muchos a través del mundo.

¡El fontanero no ha perdido su estrella!

Bibliografía

9

- ¹ Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*, W. W. Norton & Company.
- ² Kent, S. L. (2001). *The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokémon and beyond*, Three Rivers Press.
- ³ Stuart, K. (2010, 13 de septiembre). Super Mario Bros: 25 Mario facts for the 25th anniversary, *The Guardian*, en línea: <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2010/sep/13/games-gameculture>
- ⁴ Library of Congress (2023, 12 de abril). *National Recording Registry Inducts Music from Madonna, Mariah Carey, Queen Latifah, Daddy Yankee*, en línea: <https://newsroom.loc.gov/news/national-recording-registry-inducts-music-from-madonna--mariah-carey--queen-latifah--daddy-yankee/s/5a91b115-3825-4a5f-a702-35940b4de958>
- ⁵ AEVI (2024). *Anuario de la industria del videojuego en España 2024*, Asociación Española de Videojuegos. <https://www.aevi.org.es/>

Aldo Camera Pérez. Estudiante de Ingeniería de Sistemas e integrante del Semillero de Videojuego de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Antioquia.

Undertale: sobre el mercado independiente y la no violencia en el videojuego

Europa Mesa Correa

10

Desde los videojuegos de máquinas *arcade*, como *Space Invaders* (1978), disparar a enemigos otorga puntos. Una de las grandes iteraciones de los videojuegos a lo largo de su historia como medio ha sido la violencia. Es una forma usual que se nos dispone para relacionarnos con los mundos digitales: disparando, terminando la existencia de entidades hechas de píxeles cuyo único propósito es servir como diana: no tienen voz ni personalidad, su diseño es clonado una y otra vez; no son más que obstáculos a superar. No hay más formas de interactuar con ellas que a través de la violencia. Si bien es una exploración valiosa, la saturación del tópico lleva a preguntarse: ¿nos estamos perdiendo de algo con este enfoque?

Es bien sonado el dato de que el videojuego es hoy la industria del entretenimiento que más ingresos genera, superando al cine y a la música en conjunto. La representación *mainstream* del medio ha creado una ilusión monológica sobre su elaboración: la imagen colectiva acerca del videojuego sigue siendo modesta y subestima su capacidad ideológica. Las superproducciones en las que se invierten millonarias cantidades de dinero y en las que están implicadas cientos de personas, irónicamente, se llaman “videojuegos de categoría triple A”, igual que las inversiones bancarias de bajo riesgo. Es claro hacia dónde se está trasladando la discusión. Pareciera que, con los años, se ha consolidado un marco ideológico está-

tico, formulaico, con actores bien reconocibles, con discusiones sobre rentabilidad. Es difícil tener enfoques nuevos con este panorama. Quizás sea allí donde es más importante que nunca revisar los otros caminos que han seguido los videojuegos, menos mencionados en la prensa, menos atractivos para fondos de inversión, pero quizás más críticos y atrevidos en sus apuestas, a veces incluso revolucionarios.

El juego ha sido desde hace ya un siglo materia de profundas reflexiones multidisciplinares. Desde la antropología y la semiótica, autores como Johan Huizinga, Clifford Geertz o Victor Turner han reiterado su carácter precultural y culturalmente articulante, su seriedad y fascinante *profundidad simbólica*, y su capacidad para no sólo *performatizar* el universo cultural en su totalidad, sino también para desbordarlo, exponerlo como incompleto, darle la vuelta, reorganizarlo y expandirlo. Así pues, es esperable que el juego sea asociado con lo infantil, lo no iniciado en el entorno cultural, lo que parodia las barreras y sutilezas culturales, pero eso no lo convierte ni en inocente ni en menos serio, todo lo contrario. “Todo juego significa algo”.¹

El videojuego, por supuesto, no es ajeno a estas reflexiones. La capacidad discursiva del medio para componer un fenómeno visual coherente no tiene parangón; las personas ya no sólo son testigos de un



Utagawa Kuniyoshi. El emperador Gozu defiende a la princesa Inada y mata al dragón. Grabado. Período Edo.

fenómeno visual que le da formas, símbolos y manifestaciones concretas a la imaginación, como pasa en el cine, sino que tienen la posibilidad de simular los fenómenos, diluyendo la subjetividad e insertándola en el relato. Hay un nuevo plano más allá de la imaginación: la experiencia. Los videojuegos que jugamos son historias que *hemos*

vivido. Según Eiji Aonuma, director de la franquicia de videojuegos *The Legend of Zelda* de Nintendo, el protagonista es conocido como Link porque representa el vínculo entre el mundo del juego y quien lo juega. Por esto quien juega tiene la posibilidad de renombrar a Link, ponerle su propio nombre si así lo desea. Aquí la composición

visual del cine se combina con la agencia y la simulación de la lúdica para crear relatos experienciales con una eficacia simbólica mayor que cualquier otro medio.

Undertale (2015) es un videojuego de rol por turnos (RPG, Role-Playing Game) creado por Toby Fox. Se trata de una publicación independiente que consiguió financiación para su desarrollo a través de la plataforma de micromecenazgo *Kickstarter*, y, a pesar de su estética simple –casi *amateur*– y su corta duración, gozó de tal éxito que hoy es reconocido como un fenómeno de la cultura popular y Toby Fox es hoy reconocido como un desarrollador de renombre. La razón de su popularidad puede ser más o menos condensada en lo crítica y revolucionaria que resultó ser su apuesta para un medio como los videojuegos, que para 2015 ya experimentaba estancamientos.

12

De primeras, y lo que le permitió conseguir más de cincuenta mil dólares de financiación, la premisa de *Undertale* se presentaba novedosa. La campaña de financiación se anunciaba con la frase “Un RPG donde no tienes que matar a nadie”. Esto, para quien haya jugado alguna vez algún juego del género, es de inmediato disonante. Los videojuegos de estilo RPG, en su forma más elemental, hacen el intento de traducir el juego de rol de mesa del estilo de *Dragones y mazmorras* al entorno digital. Los mayores exponentes del género se ambientan en mundos de fantasía similares a los de Tolkien, y sus protagonistas se enfrentan a hordas de monstruos en combates por turnos, donde se escogen las acciones de los personajes desde un menú de opciones. Hay tropos comunes tomados directamente del juego de rol de mesa, como la mecánica característica del género que consiste en ganar puntos de experiencia al derrotar enemigos

en enfrentamientos, lo que permite a los protagonistas subir de nivel y ampliar su repertorio de acciones con múltiples habilidades. Derrotar enemigos es una parte integral del ciclo de juego de los videojuegos RPG, hasta tal punto de que muchos juegos del género incentivan a acabar con la mayor cantidad de enemigos posibles con el fin de que sus personajes suban de nivel, una actividad que la comunidad de videojugadores conoce como *grinding*.

Por supuesto, *Undertale* no sería la primera obra en proponer una ruptura de los tropos. *Digital Devil Story: Megami Tensei* (1987) es usualmente reconocido como el primer videojuego del género RPG donde la violencia no era la única salida a un enfrentamiento con un enemigo, incluyendo acciones como la negociación entre el repertorio de habilidades de sus personajes, y la posibilidad de “reclutar” a los enemigos para que luchen en el bando de los protagonistas. *Pokémon*, una de las franquicias más reconocidas de los videojuegos, también hace uso de mecánicas similares, siendo cada enfrentamiento una potencial adición al equipo del protagonista.

¿Cuál es la diferencia con *Undertale*? En los juegos antes mencionados, la no violencia se presenta como una opción táctica. Escojer la negociación o el reclutamiento es, en su base, otra forma de deshacerse de un enemigo que obstaculiza el paso, pero con una recompensa diferente. La relación que se teje con el mundo del videojuego sigue siendo extractivista. ¿Qué se puede conseguir de un enfrentamiento? ¿Un nuevo aliado, o puntos de experiencia? Ninguna de las dos opciones tiene real repercusión en el mundo virtual. Sigues pudiendo matar a tus adversarios en caso de encontrarlo más pertinente.

Matar es uno de los verbos más frecuentes en el videojuego *mainstream*. Uno de los géneros más populares del medio es el *shooter*, juegos de puntería en los que se manipulan armas de fuego para matar enemigos. En el clásico *Super Mario Bros.* (1985), las criaturas del mundo virtual son obstáculos que matan a Mario en cuanto entra en contacto con ellas, a menos que Mario les aplaste de un salto. Link utiliza una espada para matar a todo tipo de adversarios. Similar a las caricaturas de la Warner, aquí también hay una trivialización de la violencia a través de una suerte de no-mortalidad obscena.

Esto no es nada ajeno al contexto cultural de la modernidad: Lacan² señala que la *fantasía saudeana* (anverso de Kant, cimiento del andamiaje ideológico de la modernidad) es la fantasía del cuerpo etéreo de una víctima que, aunque sometido a atroces humillaciones y violencia, siempre permanece intacto. Los videojuegos regurgitan este tópico con frecuencia, con todo tipo de eufemismos. Siempre están listos para otra partida, otra ronda donde todo volverá a estar igual que al comienzo. Basta con *reiniciar* y ya. En los videojuegos de *Pokémon*, si quien juega termina por *derrotar* un monstruo, pero después de un rato cree que hubiese sido mejor opción reclutarlo para su equipo, puede simplemente *cargar* el estado de su partida guardada en un momento previo. Todo regresa a la normalidad. Todas las decisiones se revierten.

Desde luego, y aunque creo que la acotación sobra, con esto no busco hacer una apología a las acusaciones mediáticas sobre cómo los videojuegos incentivan la violencia. Más bien busco lanzar una pregunta: ¿es posible hablar sobre la no violencia en los videojuegos mientras la base ideológica de la modernidad esconde las formas más refinadas y eficaces de violencia? ¿Con qué tono lo hacemos? Aquí está la peculiaridad de *Undertale*.



Utagawa Kuniyoshi. Susano no mikoto y el dragón de agua. Grabado. Escuela Utagawa.



Anuncio promocional *Okami*.

En *Undertale* personificamos a un niño humano que cae en el subsuelo, donde fueron recluidos los monstruos tras perder la guerra contra los humanos en la antigüedad, y presenciamos su viaje por intentar regresar a la superficie. En *Undertale*, los enfrentamientos y la forma como nos relacionamos con el juego son decisiones morales. Se trata de un videojuego que conoce los tropos del medio a la perfección, y, en lugar de romperlos y ya, juega con ellos, los parodia desde el primer instante. Cada enfrentamiento en *Undertale* se enmarca más como un *encuentro* único, una pequeña historia, sin reglas preestablecidas, donde todo es inesperado. El fuerte tono humorístico que tiene el juego aporta significativamente a esto. Convencer al oponente de la no violencia implica leer sus diálogos y actuar en consecuencia según las situaciones que enmarcan las descripciones literarias, sus necesidades y pensamientos.

Es, además, un videojuego que es consciente de que es un videojuego, y precisamen-

te por eso pide ser tomado en serio, pide *interpretar el rol* de alguien que está viviendo esta historia –una comprensión mucho más profunda del género RPG-. Uno de los mayores temas de la obra es la *voluntad* de quien juega (en consonancia con el *deseo*), y la forma en la que se relaciona con el mundo virtual. La violencia es seria y perdura en el tiempo. Si quien está jugando se empeña en jugar *Undertale* como si se tratase de cualquier otro género del medio, asumiendo que la violencia es el camino usual pues es capaz de trivializarla desvinculándose emocionalmente del juego, y procede a matar a los monstruos, ganar puntos de experiencia y subir de nivel, e incluso hacer uso de técnicas como el *grinding*, el juego reacciona en consecuencia con todo tipo de recursos narrativos y metanarrativos.

Aquí las historias alternativas según las decisiones morales no se plantean como un factor de rejugabilidad del título, para que quien juega explore *lo que pasa* cuando escoge o rechaza la violencia, como era usual en

algunos otros títulos del medio que intentaron incluir sistemas similares previamente. Las historias alternativas son profundamente críticas con este enfoque. *Undertale* exige que la voluntad detrás de la no violencia sea el interés por el mundo virtual, su implicación emocional con él, sus personajes, sus *vidas e historias*, por paradójico que pueda sonar. Si quien juega mata a alguien, pero se arrepiente y *carga* su partida, se encontrará con el juego rompiendo la cuarta pared, hablándole a quien juega directamente y diciéndole que sabe lo que hizo. Las consecuencias de cómo nos enfrentamos a este mundo virtual, cómo lo asumimos, son permanentes. Hay una intención de hacer reflexionar a quien juega sobre sus actos y la carga emocional que estos le producen. Cuestiona la facilidad que tenemos en los videojuegos para matar, para hacer cosas sólo porque tenemos la posibilidad de hacerlas sin mediar las consecuencias de nuestras acciones.

Uno de los momentos más recordados de *Undertale* por la comunidad de videojugadores es una interacción con un espejo cerca al comienzo de la aventura. Poner a tu personaje en frente suyo hace aparecer un diálogo que dice “¡Eres tú!”. Tras hacer lo mismo en un espejo similar cerca del final del juego, el diálogo cambia ligeramente: “A pesar de todo, sigues siendo tú”. *Undertale* es una obra que nos interpela directamente a sobre nuestra relación con el medio, y con las historias de ficción en general. Quizás empezar por aquí las reflexiones sobre la violencia

tenga algo de mérito. ¿De qué formas estamos creando relatos y, sobre todo, dramatizando simulaciones? ¿De qué manera opera nuestra voluntad ahí?



15

“No negaremos que los videojuegos sirven para evadirse, pero allá donde nos evadamos, siempre iremos con nosotros mismos, y es posible que allí nos encontremos”.³

Referencias

- 1 Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*, Alianza Editorial.
- 2 Lacan, J. (2005). Kant con Sade en *Escritos 2*, Siglo Veintiuno.
- 3 Parkin, S. (2015). *Muerte por videojuego*, Turner Publicaciones.

Europa Mesa Correa. Estudiante de Antropología en la Universidad de Antioquia. Crónicamente online y videojugadora desde que tiene memoria. Profundamente interesada por la globalización y por los mundos digitales.

Confesiones antropológicas de un amante a los videojuegos

Daniel Grisales Betancur

16

Estoy seguro de que aprendí a jugar videojuegos antes que a leer o a escribir. Mis pulgares se adaptaron primero a los controles de las copias chinas de una Nintendo que a un lápiz o a un tenedor. No es que un niño pudiera ser bueno jugando, o que pudiera entender completamente cómo funcionara tan novedoso invento. Aun así, a diferencia de otros asuntos infantiles como saltar la cuerda, montar una bicicleta, o patear una pelota, los juegos de video siempre han ejercido una fascinación profunda en mí. No puedo decir que mi relación con los videojuegos se originara por una negligencia maternal o sobreexposición a elementos tecnológicos en mi rural y atrasado San Antonio de Prado, por un hermano mayor o un parente juvenil. Tampoco se debió a la suerte de tener familiares que, luego de haber migrado a Estados Unidos, me bombardearan cada Navidad con las últimas novedades tecnológicas solo disponibles oficialmente para el norte global. Por el contrario, creo que mi relación siempre fue más íntima, más sensorial: son las impresiones tan vívidas en mi memoria de las primeras experiencias de inmersión en el mundo virtual las que causaron que –muy a pesar de mi amor por Mallory, Wilde, Saramago y Plath– los videojuegos fueron el



Afiche *Nausicaä del valle del viento*. Hayao Miyazaki. Studio Ghibli.

primer medio narrativo que capturó mi completa y profunda devoción y que, aún hoy, tres décadas después de haber conocido al fontanero italiano más importante de la historia, hacen que sigan siendo importantes para mí.

Corría el año 94 o 95; el tiempo y el espacio se medían diferente. Quizás era julio, o quizás diciembre.

Como era habitual durante los períodos de vacaciones, mi primo, cinco años mayor, llegaba desde Medellín a quedarse un par de días con mi abuela y, para su molestia, se veía obligado a pasar tiempo conmigo. Estoy seguro de que siempre hacíamos cosas típicas de los niños de la época: había figuras de acción y carritos, patines y caminatas, álbumes de figuritas y dibujos mal hechos de los caballeros del zodiaco. Pero, una de esas tardes, en mi búsqueda ansiosa de compañía, lo encontré sentado con mi tía en la habitación donde se quedaba durante sus visitas. Y fue la primera vez que vi, o recuerdo haber visto, conectado al televisor, una Nintendo original, con el cartucho insertado de *Super Mario Bros. 3*, mientras en la pantalla se veía al personaje homónimo, con su traje de mapache, volando por un cielo azul que se sentía infinito.

Sé que no fue solo por ese día,* y lo que seguro vino después de mi toma de conciencia de la existencia de los videojuegos fue una seguidilla infinita de preguntas que probablemente son las causantes de un conocimiento que considero tan antiguo como revelado. Pero, desde ese momento, supe que existían ninjas y barcos piratas, que había reyes, fantasmas, esqueletos y “tirachitas” (*hammer-bros*), tuberías que conectan distintos lugares, trampas y pasadizos secretos, puentes sobre la lava, nieve, un cielo con nubes que hacen que uno rebote, enredaderas, plantas carnívoras, mapaches, que los juegos se rescataban, que la mejor forma de enfrentarse a un monstruo era brincarle tres veces en la cabeza, que algunos juegos tienen una vida cero, que existen trucos que se hacen con combinaciones de botones, que cuando recoges cien monedas te dan una vida extra, y que si te quedas sin estas, tienes que volver a comenzar, que el más malo de todos los malos es Koopa (Bow-

ser) y que Mario siempre debe rescatar a la princesa.

Como antropólogo, hoy pienso que todo lo que rodea a los videojuegos tiene un cierto grado de pensamiento mágico-religioso. En su libro *Antropología de las creencias*, Carles Salazar señala que “mito y ritual constituyen los lenguajes religiosos por excelencia”,¹ y los videojuegos están plagados de elementos míticos y rituales. Es cierto que el carácter sagrado que separa al mito y al ritual de otras formas de narración y costumbres está ausente: los juegos de video son productos de entretenimiento amarrados a las dinámicas de toda mercancía, son completamente profanos. No obstante, como la circulación de las mercancías no es igual en el sur y norte globales, y dentro del mismo sur existen diferencias acusadas en el acceso a esta y otras formas de entretenimiento, el potencial de significación de los universos narrativos, ritualistas y materiales, que han ofrecido desde siempre, dieron pie a fenómenos socioculturales muy interesantes que quizás consideremos en algún momento dignos de ser estudiados.

Quien sepa un poco de la historia de los videojuegos notará que existe un desfase en las fechas de su publicación y el momento en que aparecen en mi relato. De hecho, quien vivió entre las décadas de 1990 y de 2000 sabrá, por experiencia propia, que había un lapso de tiempo entre el lanzamiento de una consola o juego y el momento en que este podía ser probado por la mayoría de nosotros. La NES original fue lanzada en Norteamérica en el año de 1985, y se percibe en términos históricos como la salvadora de la industria de las videoconsolas, después del colapso en la primera mitad de la década de 1980 del mercado estadounidense.² El impacto cultural de Nintendo

es innegable en términos globales, no solo por sus propiedades intelectuales (IP's: en el contexto de los videojuegos, las franquicias, sagas o personajes) fácilmente reconocibles, como *Mario*, *Luigi*, *Zelda* y *Kirby*, o por ser la compañía dueña y creadora de la franquicia de medios más valiosa del mundo (*Pokémon*),³ sino también por el impacto cultural que logró tener en lugares tan alejados del círculo de influencia del mercado japonés como Colombia y probablemente el resto de Latinoamérica donde muchos de sus sistemas nunca tuvieron un lanzamiento completamente oficial.

Aunque no existe una entrada en la RAE para la palabra *Nintendo*, sé que durante los diez primeros años de mi vida toda consola era uno.^{**} No es extraño que un nombre propio se convierta en un sustantivo general, pero si sorprende que cuando pasa con las consolas parezcan ser un marcador generacional. Entre *ataris*, maquinitas, *nintendos* y *plays*, el vocabulario que aquí designa los objetos con que se juega y el hecho de jugar, remiten a experiencias específicas, a comunidades y grupos concretos. Los juegos, indiferentemente del formato físico de distribución, son películas; los mandos, controles; los nombres en otro idioma no importan mucho, y todo es susceptible de ser negociado o reinterpretado, aunque guardando siempre un grado de inteligibilidad por los partícipes de esta experiencia. De esta manera, y ante a la ausencia de un medio o institución reguladora, se fraguó un lenguaje y un modo de comprensión propios, que poco o nada tenían que ver con las descripciones oficiales o las características técnicas de los productos. La interpretación de los videojuegos, tanto en sus dimensiones de *hardware* como de *software*, estaban más vinculadas al pensamiento mágico que al pensamiento cien-

tífico. Valdría la pena preguntarnos qué de valioso tiene una exploración de estos procesos de simbolización y racionalización.

Creo que fue en la Navidad de 1996 cuando recibí en diciembre mi propio *Nintendo*. Era lo suficientemente parecido al de mi primo para no despertar suspicacias en mí y vino acompañado de *Super Mario Bros. 3*, lo que ya era bastante. Con el tiempo aprendí, de los vecinos mayores, que yo tenía una *Nintendo Creation*, pero que también existían *Familys* y *Polystation*. Las diferencias eran en algunos casos sutiles y en otros más evidentes (la forma, el color, el tipo de letra, los mandos); a veces, eran técnicamente comprobables, como el tipo de cartucho que podía leer, o el tipo de juegos con los que venía preprogramada y, en muchos otros, completamente ficticios, historias que contaban los niños a otros, a veces inocentemente, a veces con el ánimo de mentir, sobre los atributos únicos, que su clon chino de la *NES* poseía y que se podía identificar por el tipo de tornillos. Lo importante era que estas diferencias eran percibidas por los usuarios, tanto infantes como adultos, generando un comportamiento altamente ritualizado en torno al jugar. Y nada tan ritual como la relación que se tejía en torno a los juegos.

La antropología histórica adeuda tanto a la academia como al público en general una investigación rigurosa sobre el desarrollo, impacto y evolución de los videojuegos en el contexto colombiano, especialmente en relación con todo lo que tiene que ver con el papel de la piratería como mecanismo de difusión de ideas y mercancías. No sobra mencionar que, en la experiencia de muchos consumidores, hasta la popularización de los servicios de *streaming*, la piratería era el principal vehículo de acceso, tanto para



Videojuego *Dishonored*. Arkane / Bethesda Softworks. 2012.

19

los productos más populares de la cultura de masas, como para manifestaciones de nicho. Sin embargo, la piratería no siempre se presenta de la misma manera. La época de la NES estuvo marcada por las copias piratas de consolas provenientes de China y del sudeste asiático,⁴ muchas de las cuales venían con juegos incorporados como *Super Mario Bros.*, *Contra*, *Tetris*, *Circus Charlie*, entre otros, lo que permitía una experiencia directa de “conectar y jugar”. En cambio, una gran cantidad de juegos eran desconocidos y casi que únicos: ni con su nombre ni describiéndolos los vendedores daban con ellos, eran como reliquias sagradas.

Aunque los cartuchos podrían ser pirateados, seguían siendo muy costosos en re-

lación con el precio de la consola. Prestar un juego entonces era un acto de fe, e implicaba un compromiso en el que muchas veces tenían que estar presentes los padres. Los juegos circulaban a manera de peregrinación: el juego, como una reliquia de un santo, visitaba diferentes domicilios, en algunos casos acompañado de su dueño por tan solo unas horas, en otros permanecía días, semanas o meses. El carácter especial de los cartuchos se debía en parte a la imposibilidad de tener acceso a catálogos abiertos que mostrara la diversidad de ofertas para quienes se encargaban de producir o comprar las copias piratas. Nadie entendía o sabía cómo funcionaba la industria realmente. Los juegos, parecía, llegaban de forma arbitraria, en fechas que como ya vi-

mos no correspondían con el día original de estreno, desvinculados de los lanzamientos de películas, eventos deportivos y series animadas de los que se derivaban muchos de ellos. Entre los más de seiscientos juegos de la NES original, tan solo un puñado fueron conocidos masivamente en Colombia, y lo interesante de todo es que no fueron las sagas que se convertirían en piedra angular de la industria durante los siguientes años como *Metal Gear*, *Castlevania*, *Megaman*, *Metroid* o incluso *The Legend of Zelda*. Las bibliotecas de juegos eran, pues, relicarios compuestos por un conjunto de restos de santos menores y oscuros, pero a los que igual se les rezaba.

Todo cambió, metafórica y literalmente, cuando la SNES (Super Nintendo Entertainment System) se popularizó. La segunda consola de sobremesa de Nintendo fue lanzada en Norteamérica en el año de 1991, pero se integró a la vida de muchos de nosotros mucho más tarde. La Super Nintendo hizo parte de la cuarta generación de consolas junto al TurboGrafx-16 y la Sega Genesis, y fue sin duda la reina indiscutible de su época en ventas y popularidad. A diferencia de su antecesora, la SNES no pudo ser pirateada masivamente. Las razones de este hecho se me escapan, pero debe relacionarse a una arquitectura de *hardware* más compleja, y a la necesidad de ciertos componentes que solo eran producidos por o para Nintendo. Esto generó que, aunque las videoconsolas no llegaran por canales oficiales, la máquina siempre era original, lo que claramente se traducía en precios mucho más altos y menos accesibles para la población en general. En contraste, los juegos se pirateaban de forma un poco más eficiente, y teníamos cartuchos que traían varios juegos en uno, facilitando el acceso a nuevas IP's; sin em-

bargo, seguían siendo considerablemente costosos. Esta situación, probablemente aunada a muchas otras, dio pie a un lugar muy interesante, el templo de la religión del juego: "el alquiladero".

Odio la palabra "alquiladero", siempre me ha resultado fea. No era tampoco un sustitutivo de uso común cuando era niño. Pocos decían: "vamos al alquiladero". Pero, bajo este término se agrupaban todos los sitios en donde, por una módica suma de dinero, se podía jugar desde quince minutos hasta varias horas en una consola de videojuegos. Estos lugares eran el equivalente latino y popular de los salones de *arcade* o salas de juegos de monedas del norte global, y antecedieron en su forma y dinámica a los cafés internet. Las diferencias eran, sin embargo, notorias. Los salones de *arcade* estaban compuestos en su mayoría por gabinetes licenciados por las compañías productoras de videojuegos que, por su tamaño, permitían la acomodación de *hardware* más potente, lo que hacía que los juegos tuvieran considerables mejoras de desempeño gráficas, sonoras y de jugabilidad. Máquinas de *arcade* existen aún hoy en muchos centros comerciales, y funcionan manera más o menos impersonal, pues el hecho de activarse con fichas o monedas hace que no necesiten un intermediario. Los "alquiladeros" eran otra cosa, podían emplazarse en casi cualquier local, pues lo único que importaba era acomodar la mayor cantidad de televisores y consolas en un espacio cerrado que tuviera unas mínimas medidas de seguridad. Rara vez había servicio de otros tipos, no se vendían alimentos y tampoco había baños. Eran sitios ruidosos y especialmente concurridos en las horas en que terminaban las jornadas escolares o los días libres. Amistades podían surgir y también enemistades, se establecían jerarquías y apare-



Videojuego *Dishonored*. Arkane / Bethesda Softworks. 2012.

cían reglas asociadas a saber cuándo hablar y cuándo preguntar, cuándo pedir “un jueguito” y cuándo dejar al otro disfrutar su experiencia en solitario. Resulta interesante analizar cómo se reinterpretaban, debatían y creaban mitos y explicaciones mágicas y científicas para dar solución a los problemas de los juegos o a los de las videoconsolas. El dueño o dueña del local devanía en una suerte de figura sacerdotal, a pesar de que su conocimiento sobre juegos no fuera vasto, la mayoría de las veces. Él, o ella, eran los encargados de traer nuevos títulos y dirimir discusiones, incluso dar consejos ocasionales de cómo superar un nivel o terminar un juego. Algunas veces, incluso, abogaba por aquellas almas descarriadas que iban a ser castigadas por sus padres por pasar demasiado tiempo perdidos en el mundo virtual.

Si bien he asignado a Nintendo el origen de estos hechizos salones de *arcade*, la verdad es que estos se consolidaron cuando la hegemonía de la compañía radicada en Kioto se vio amenazada por otra gigante japonesa: Sony, y su primer PlayStation (PS1). Una vez se pudo “chipear” la consola, es decir lograr mediante la manipulación del *hardware* la lectura de copias de juegos, la PS1 estalló en popularidad, trayendo consigo gráficos poligonales y narrativas mucho más complejas de las que nos tenía acostumbrados la gran N. Mis padres me regalaron mi PS1 en diciembre de 1999, faltando diez meses para el lanzamiento oficial de la PlayStation 2 en Norteamérica. Era la primera versión, la denominada PSX, un cuadrado de color gris oscuro macizo que aun funciona después de veinticinco años de vida, muchos de ellos extremadamente ata-

reados. La PS1 representó en mi adolescencia lo que la NES representó en mi infancia: la apertura a una infinidad de mundos narrativos, musicales, visuales, e idiomáticos. Mi correo electrónico personal sigue siendo el nombre del hijo de Drácula, protagonista de *Castlevania Symphony of the Night*; parte de mi identidad musical se configuró en torno a la saga de *Tony Hawk Pro-Skater*. Me vi forzado a aprender inglés para por fin ser capaz de entender qué debía hacer en *Final Fantasy VIII* o *Legend of Dragoon*, entre otras muchas cosas que no vale la pena mencionar. Irónicamente, y a pesar de la idea en ese entonces generalizada del carácter perjudicial de los juegos de video, siento que este es el origen de gran parte de mi capital cultural: sesiones compulsivas de juegos sin guía que necesitaban el desarrollo de razonamiento lógico, comprensión lectora, y la adquisición de referentes simbólicos, muchos de ellos emparentados con el arte y la literatura universal.

Los primeros quince años de los 2000 creo que representaron para muchos la época dorada de la experiencia de jugar. Las condiciones en Latinoamérica fueron especialmente propicias debido a la piratería y a la paulatina llegada del internet. El conocimiento mágico dio pie a una concepción más técnica de los videojuegos, pero los mecanismos de socialización del primero seguían en pie; el internet facilitó el ingreso masivo de todo tipo de juegos y permitió búsquedas dirigidas a intereses más personales. Incluso aprendimos a modificar nuestras propias consolas, con el riesgo latente de dejarlas inútiles para siempre. Los computadores personales abrieron más el panorama, y nuevas formas de jugar y nuevos tipos de juegos llegaron a enriquecer los universos simbólicos y los referentes a los que podíamos acceder desde la perife-

ria. *Age of Empires II* era todo lo que quería, sin saberlo, y mucho más.

Sin embargo, desde finales de la década de 2010 se han fraguado una serie de cambios en la experiencia que hasta aquí he relatado. No solo hablo de las transformaciones técnicas asociadas por ejemplo a la masificación del uso de computadores de escritorio como dispositivos de entretenimiento, al surgimiento de *Steam* (plataforma de distribución digital de videojuegos), o a la conectividad a internet, sino al modo de entender los videojuegos, tanto por los consumidores como por los productores. Los "alquiladeros" desaparecieron con las últimas Xbox 360, pues los juegos como servicio plantean nuevas dinámicas económicas nunca antes vistas: la aparición de *micro-transacciones* (compras con valores muy pequeños que se dan dentro de los juegos) o las *loot boxes* (básicamente sistemas de apuestas dentro de los juegos) que en muchos casos afectan de forma sustancial lo que puedes o no hacer dentro del juego, cambian las dinámicas al introducir a un tercero corporativo, donde antes solo interactuaban un individuo, sus amigos y el juego. El destino es incierto, no porque una industria multibillonaria vaya a desaparecer, sino por que no sabemos hacia dónde nos llevarán las tendencias actuales de producción. Parece ser que mientras el tiempo pasa, los atisbos reflexivos que pudieron ofrecer los espacios de simbolización y significación de los juegos se subsumen completamente frente a su dimensión mercantil.

Y quizás siempre fue así, quizás esta sea la forma en la que el consumo de los videojuegos siempre debió ser. En el norte global, los ritmos se marcaban al son de los mercados bursátiles, pero aquí no es así. Y por eso *Ma-*



Videojuego *Dishonored. Arkane* / Bethesda Softworks. 2012.

23

rio no fue solo Mario, sino una experiencia específica en torno a su figura. Estoy agradecido de haber conocido al fontanero italiano, pero también, de haberlo conocido en los términos en los que lo hice. A lo mejor, de haber sido de otra manera esta historia sería muy distinta, o sencillamente no sería.

Notas

- * Mi mamá me cuenta que era habitual encontrarme mirando a través de la ventana de la habitación cómo mi tía y mi primo jugaban, completamente *desconsolado* por no poder participar.
- ** Según el *twitter* de la RAE, el uso de artículos de ambos géneros para referirse a las consolas es correcto.

Referencias

- ¹ Salazar, C. (2014). *Antropología de las creencias: Religión, simbolismo, irracionalidad*, Fragmenta Editorial, p. 205.

² Levis, D. (2013). *Los videojuegos, un fenómeno de masas, Sivel, Palabras escritas.*

³ Mena, Mónica. (16 de noviembre 2021). *Pokémon, la franquicia de medios más valiosa del mundo*. Statista. <https://es.statista.com/grafico/24295/franquicias-de-medios-con-los-mayores-ingresos-totales-del-mundo/#:~:text=Con%20todos%20estos%20%C3%A9xitos%2C%20Pok%C3%A9mon,ocupa%20otra%20japonesa%3A%20Hello%20Kitty.>

⁴ Famiclón. (10 de junio de 2025). En Wikipedia [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Famicl%C3%B3n&oldid=167888195.}](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Famicl%C3%B3n&oldid=167888195.)

Daniel Grisales Betancur es antropólogo de la Universidad de Antioquia y magíster en Arqueología de Europa Medieval de la Universidad de Reading, Reino Unido.

Historia de los videojuegos: de su origen a su aplicación educativa

José Julián Cadavid Sierra

Los juegos han hecho parte de la preparación para la vida que han tenido muchas especies, en tanto ayudan a aprender habilidades sociales, cognitivas y físicas, además de permitir adquirir el razonamiento necesario para la identificación y solución de problemas. En los humanos, es un componente que contribuye al desarrollo físico, cognitivo, social y emocional y es una actividad de la que puede afirmarse que es previa a la cultura.

24

Cuando aparecen en la década de los 50, los computadores solamente podían resolver problemas aritméticos, pues habían sido inventados para la realización de cálculos complejos, no para el entretenimiento, pero se fueron presentando desarrollos que hicieron posible el surgimiento de los videojuegos. Existe una discusión frente a cuál fue el primer videojuego de la historia, pues hay quienes afirman que fue el desarrollo de Alexander S. Douglas quien, como parte de su tesis doctoral, creó *Noughts and Crosses* en 1952. Otros, dicen que fue William Higginbotham, físico de Brookhaven National Laboratory en Estados Unidos, quien en 1958 creó *Tennis for Two*, un juego que partió del cálculo de trayectoria de proyectiles por medio de un computador analógico, el cual tenía como objetivo interceptar la representación de una pelota de tenis en una pantalla de osciloscopio. Por otro lado, algunos consideran que el primer videojuego de la historia fue *Spacewar* en 1962, creado por Steve Russell y otros programadores del MIT (Martin Graetz, Wayne Wiitanen y Bob Saunders), por ser el primero en ser distribuido y ejecutado en varios computadores.

En conclusión, se puede afirmar que *Noughts and Crosses*, *Tennis for Two* y *Spacewar* son los primeros videojuegos visuales, recreativos y con programación compleja y distribución entre usuarios, respectivamente.

Luego, a partir de la década de los 70 y con la aparición de los *arcades*, videojuegos caracterizados por gráficos y sonidos en baja resolución, además de interfaces de usuario simples, como *Pong*, *Tetris*, *Zelda*, *Donkey Kong*, *Street Fighter*, entre otros, se consolidaron como entretenimiento digital. Sin embargo, es posible afirmar que *Mario Bros.* es uno de los títulos y personajes más exitosos, con más de doscientas versiones y adaptaciones en el videojuego *Donkey Kong* lanzado por la empresa Nintendo en 1981, además de muchos otros juegos cuyos personajes e historias han tenido evoluciones notables.

Sin duda, la estructura narrativa de *Mario Bros.*, al igual que la implementación de físicas y mecánicas que en sus momentos fueron novedosas, fueron el referente para la creación de muchos otros videojuegos posteriores. Solo para listar algunas de sus características, tenemos las siguientes: estilo *platformer* (*entornos diseñados con plataformas*); el modo de interacción con los



Portada del videojuego
Ico de Sony Computer
Entertainment.

25

objetos, los demás personajes o enemigos; su estructura lineal, los tipos de objetos de interacción y *recolectables*, entre otros.

De lo anterior surge la pregunta: ¿cuáles son las características de un videojuego exitoso?

Algunos estudios han identificado y perfilado algunas de ellas:

- **Mecánicas de juego:** relacionadas con el sistema de reglas y acciones permitidas que estructuran la manera como el usuario interactúa con el videojuego (Hunicke et al 2004).
- **Narrativas y coherencia lúdica:** las narrativas aluden a la manera en la que se cuenta la historia: lineal o ramificada; explícita, si es cinematográfica con diálogos, o emergente, cuando se genera a partir

de las acciones realizadas por el jugador; mediada por el entorno, cuando depende de los objetos y de los escenarios, o interactiva cuando el jugador interviene directamente en su desarrollo.

- Por otro lado, la coherencia lúdica se relaciona con las reglas del juego y su coherencia con la narrativa y la expectativa del jugador; en otras palabras, que las acciones tengan coherencia lógica con la historia.
- **Material audiovisual:** se hace referencia a los elementos visuales y sonoros (informativos, estéticos y funcionales) que conforman la experiencia que se le brinda al jugador y que deben articularse con la narrativa y las mecánicas del juego para lograr la experiencia inmersiva e interactiva. A esta última contribuyen los escenarios y entornos, los personajes y sus animaciones, la interfaz de usuario, la paleta de colores, y los efectos visuales y sonoros, también la musicalización, la sonorización, las voces y los diálogos, los silencios y la ambientación en general.
- **Innovación:** cuando el videojuego incorpora mecánicas, físicas, tecnologías narrativas o experiencia de usuario no vistas en otros juegos o en títulos anteriores. Esto puede ser por ejemplo el uso de portales de teletransportación (el caso del videojuego *Portal* desarrollado por Valve en 2007), las físicas contextuales que permiten múltiples soluciones emergentes (el caso de *Breath of the Wild* de Nintendo, 2017), o el sistema de construcción libre tipo *Minecraft*. Esto está relacionado directamente con la diferenciación, pues le permite al videojuego destacarse frente a otros productos similares.
- **Rejugabilidad y engagement:** la rejugabilidad hace referencia a la posibilidad de que un jugador quiera retornar al juego en varias ocasiones con el fin de explo-

rar caminos alternativos, desbloquear contenido adicional, superar desafíos diferentes o experimentar diversas posibilidades narrativas. El *engagement*, por su parte, tiene relación con la conexión emocional que se genera con el jugador, su motivación y el grado de implicación, factores que a su vez se relacionan con el interés que el jugador pueda mantener durante el tiempo de juego.

Videojuegos aplicados a los contextos educativos

Los videojuegos convencionales tienen como objetivo el entretenimiento, pero hay otro tipo de videojuegos llamados “serios”, que tienen un propósito educativo; es decir, los usuarios adquieren información sobre una o varias áreas específicas a medida que juegan, lo que en otras palabras podría resumirse en que buscan enseñar a medida que entretienen y reciben el nombre de *edutainment*. Este término proviene de la combinación de las palabras *education* y *entertainment*, y se utiliza para aquellos desarrollos que buscan enseñar o reforzar conocimientos a medida que se participa en el juego.

Existe otra estrategia formativa denominada *gamificación* que se lleva a cabo con juegos diseñados específicamente con fines lúdicos pero que “buscan favorecer tres aspectos: la socialización y la cooperación; la transformación de sistemas, servicios y actividades; y el fomento de conductas o comportamientos beneficiosos a nivel individual y social”, como lo precisan J. Fernández y otros.

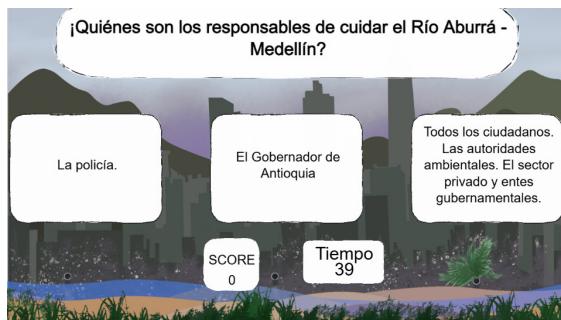
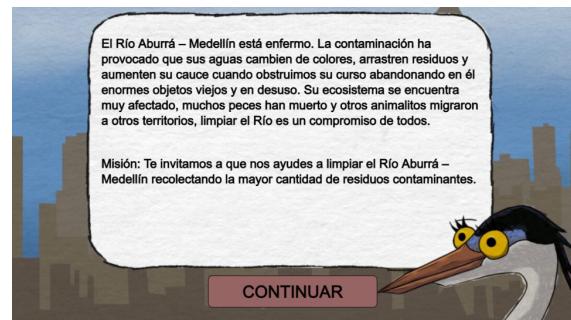
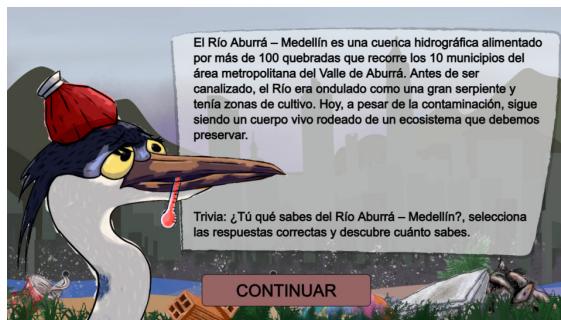
El uso de este tipo de videojuegos ha sido estudiado desde las perspectivas de la pedagogía digital, con miras a la creación de herramientas

tas de aprendizaje de habilidades cognitivas, desarrollo de pensamiento lógico, solución de problemas y cooperación y pueden aplicarse a la enseñanza de lenguas extranjeras, ciencias naturales, geografía, historia y matemáticas. Dentro de este tipo de videojuegos, se encuentran también los simuladores que permiten interactuar con escenarios complejos y buscar soluciones a las situaciones que se presentan, lo que tiene potencial para la enseñanza de la gestión empresarial, la medicina, la ingeniería, entre otros.

El concepto de *gamificación* ha permitido entonces integrar elementos de juego en entornos no lúdicos con el fin de fomentar la participación y la motivación. Esta estrategia ha sido empleada en cursos en línea, entornos corporativos y sistemas de evaluación. Es precisamente en esta línea, que el proyecto de investigación titulado “Marco de acciones para la producción de instrumentos creativos y rutas de circulación del patrimonio natural y cultural en custodia del Instituto Tecnológico Metropolitano” tiene como uno de sus productos derivados, el software “Reconocimiento dinámico gamificado del Río Aburrá-Medellín”, un videojuego diseñado para el Museo de Ciencias Naturales de la Salle que puede ejecutarse en computador con acceso a internet y funciona como una herramienta de reconocimiento y divulgación de información relacionada con el río Aburrá-Medellín. Su propósito es sensibilizar sobre la importancia de la descontaminación de su cauce y promover la apropiación de estrategias orientadas a la conservación de esta fuente hídrica. La información que contiene se presenta mediante estrategias de gamificación integradas en una experiencia interactiva, estructurada en tres secciones que permiten la participación del usuario, poniendo a prueba su conocimiento acerca del Río Medellín.

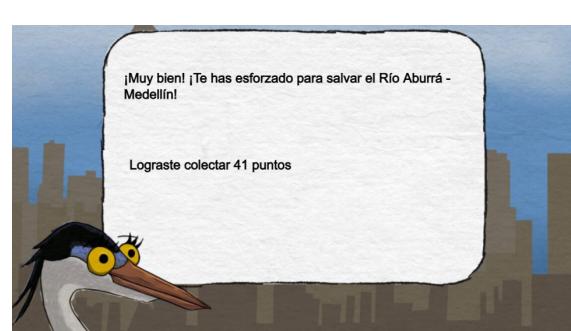
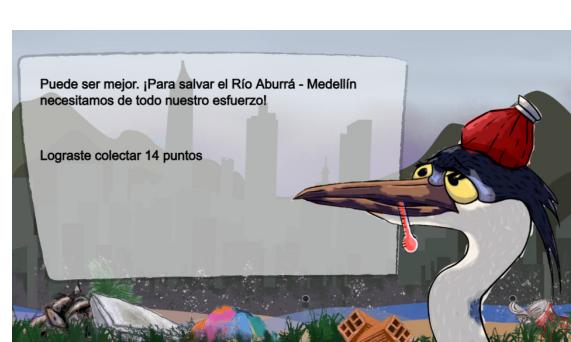


Giorgio de Chirico. *Nostalgia del infinito*. Óleo sobre lienzo. 135 x 68 cm. MoMA.



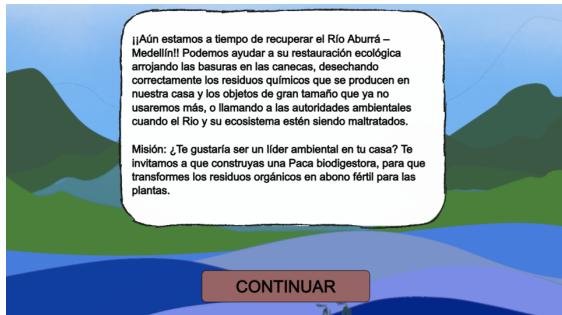
Introducción y primera sección del videojuego ITM.

28

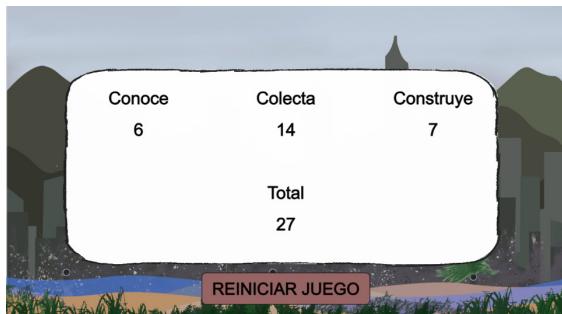


Retroalimentaciones en la primera sección del videojuego ITM.

Retroalimentaciones en la segunda sección del videojuego ITM.



Introducción y tercera sección del videojuego ITM.



Retroalimentación general del videojuego ITM.

En conclusión

El desarrollo de videojuegos a lo largo de la historia ha contado con transformaciones tecnológicas y narrativas que los ha convertido en sistemas interactivos complejos.

El análisis de casos específicos como Super Mario Bros., permiten identificar mecánicas y físicas por las cuales destacan videojuegos que influyeron en la creación de desarrollos posteriores y que influenciaron tanto a los consumidores como a creadores.

En el ámbito educativo, los videojuegos han sido utilizados como herramientas complementarias en procesos de enseñanza-aprendizaje. La *gamificación* y el *edutainment* permiten identificar enfoques que integran elementos lúdicos con finalidades formativas que favorecen experiencias interactivas orientadas a la adquisición de conocimientos o habilidades. Proyectos que articulan contenidos temáticos, como el caso del Río Aburrá-Medellín, son evidencia del uso del videojuego en contextos de sensibilización y de educación ambiental y social.

Bibliografía básica

- Belli, S. (2018). *Breve historia de los videojuegos: Desde los orígenes hasta la gamificación*, Editorial UOC.
- Eladhari, M. P. (2018). *Character-driven game design: Characters, conflicts, and gameplay*, CRC Press.
- Fernández, J., Fernández, C., Rodríguez, L., & García, P. (2020). La gamificación como herramienta educativa: Estudio de experiencias en el aula en *Revista Prisma Social*, (28), 350-373. <https://revisataprismasocial.es/article/view/3698/4553>
- Fernández-Vara, C. (2014). *Introduction to Game Analysis*, Routledge.
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens: El juego y la cultura*, Alianza Editorial.
- Monnens, D., & Goldberg, M. (2015). *Space Odyssey: The long journey of Spacewar! From MIT to computer labs around the world*, Kinephanos: Revue d'études des médias et culture populaire, 2015.
- Villers, R., & Hernández, R. (2022). *Edutainment: Tendencias y estrategias digitales de arte, cultura y nuevas tecnologías en América Latina*, Banco Interamericano de Desarrollo. <https://publications.iadb.org/es/edutainment-tendencias-y-estrategias-digitales-arte-cultura-y-nuevas-tecnologias-en-america-latina>
- Wolf, M. J. P. (Ed.). (2012). *Encyclopedia of Videogames: The Culture, Technology, and Art of Gaming* (vols. 1-2), ABC-CLIO.

José Julián Cadavid Sierra (josecadavid@itm.edu.co) es docente ocasional del ITM (Instituto Tecnológico Metropolitano).

La estética del siglo xxi y las artes digitales/virtuales

Ximena Paula Hidalgo Vásquez

En las artes visuales el momento estético es ese instante fugaz, tan breve hasta ser casi sin tiempo, cuando el espectador es un todo con la obra de arte que está contemplando, o con la realidad de cualquier género que el espectador mismo ve en términos de arte, como son la forma y el color. Cesa de ser su propio yo ordinario, y la pintura o el edificio, estatua, paisaje o realidad estética, ya no están fuera de él. Ambos se convierten en una sola entidad: el tiempo y el espacio son abolidos, y el espectador está poseído de un único conocimiento. Cuando recobra la conciencia ordinaria, es como si hubiera sido iniciado en misterios que iluminan, exaltan y forman. En suma, el momento estético es un momento de visión mística.

Bernard Berenson¹

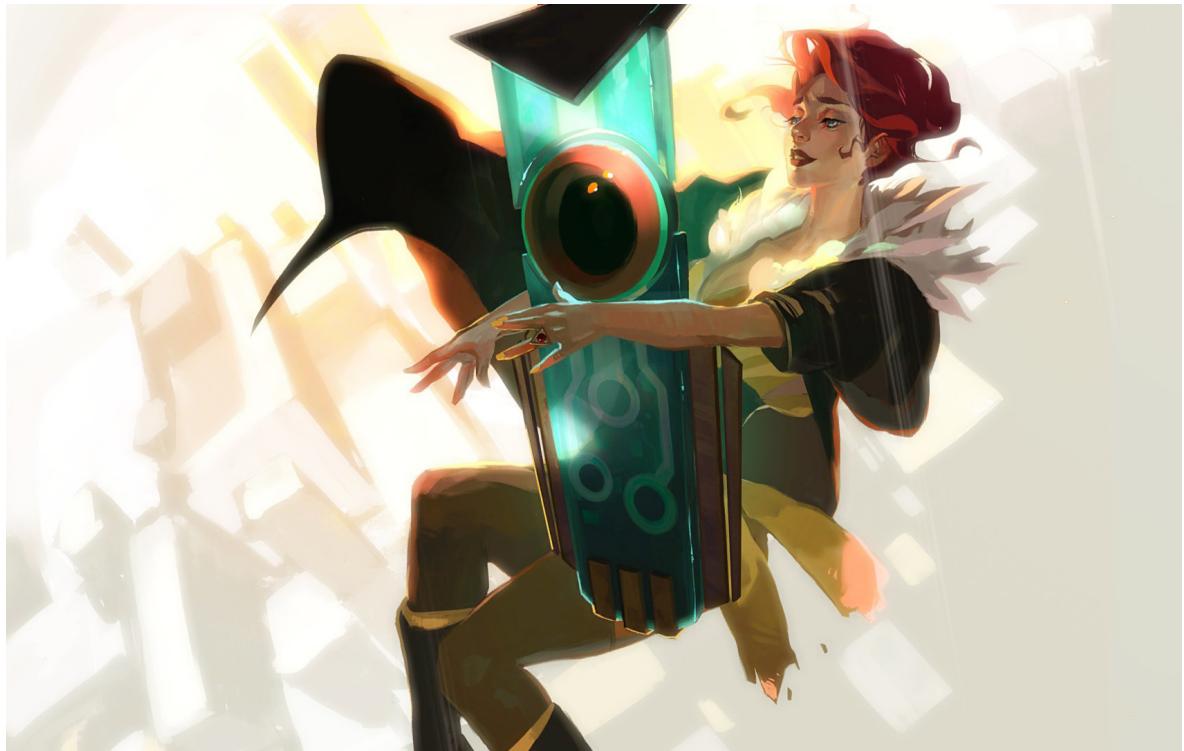
La Estética como disciplina surgió hace no demasiado tiempo en la cultura occidental, experimentando importantes transformaciones desde sus orígenes en el siglo XVIII hasta hoy, principios del siglo xxi. Sin embargo, es un planteamiento filosófico inherente al ser humano y desde la Grecia clásica nos encontramos con textos que hablan sobre conceptos estéticos como centro de reflexión, orientados sobre todo a temas relativos a la belleza.²

Si entendemos la estética como la ciencia que estudia el conocimiento sensible, el que adquirimos a través de los sentidos, la reflexión filosófica que se hace sobre objetos artísticos o naturales que nos lleva a elaborar un “juicio estético”, debemos entender así mismo que las ideas implícitas en

esta relación “percepción/juicio estético” van evolucionando y adaptándose a los momentos culturales de su tiempo. Por lo tanto, ya avanzada la primera década del siglo xxi cabe preguntarse: ¿Qué es la estética hoy? ¿Qué ideas perviven del pasado y qué ideas nos identifican como momento histórico?

La estética de nuestro tiempo está envuelta por nuevos conceptos y experiencias visuales y sensitivas que distan mucho de los pensamientos clásicos, pero sin negarlos, contrariarlos o excluirlos; más bien, integrándolos e intensificándolos. No es una estética basada ni en la modernidad ni en lo post-moderno, es una estética que prolonga, continúa, transmuta. Es una estética que transita por todas las tendencias, las evocaciones, las posibilidades; es transcendente y superficial a la vez, conciliando los opuestos como complementos. Es la estética de lo transmoderno.

El concepto “transmodernidad”, fue desarrollado en profundidad y divulgado por la filósofa Rosa María Rodríguez Magda, pero comenzó a usarse como idea a mediados de los años 80 del siglo pasado y lo encontramos en diversos escritos, teorías y planteamientos filosóficos, sociológicos, políticos, entre otros, destacando la utilización del término por el filósofo Enrique Dussel quien lo relaciona con la teología de la liberación aplicado a la identidad latinoamericana. Por otra parte, encontra-



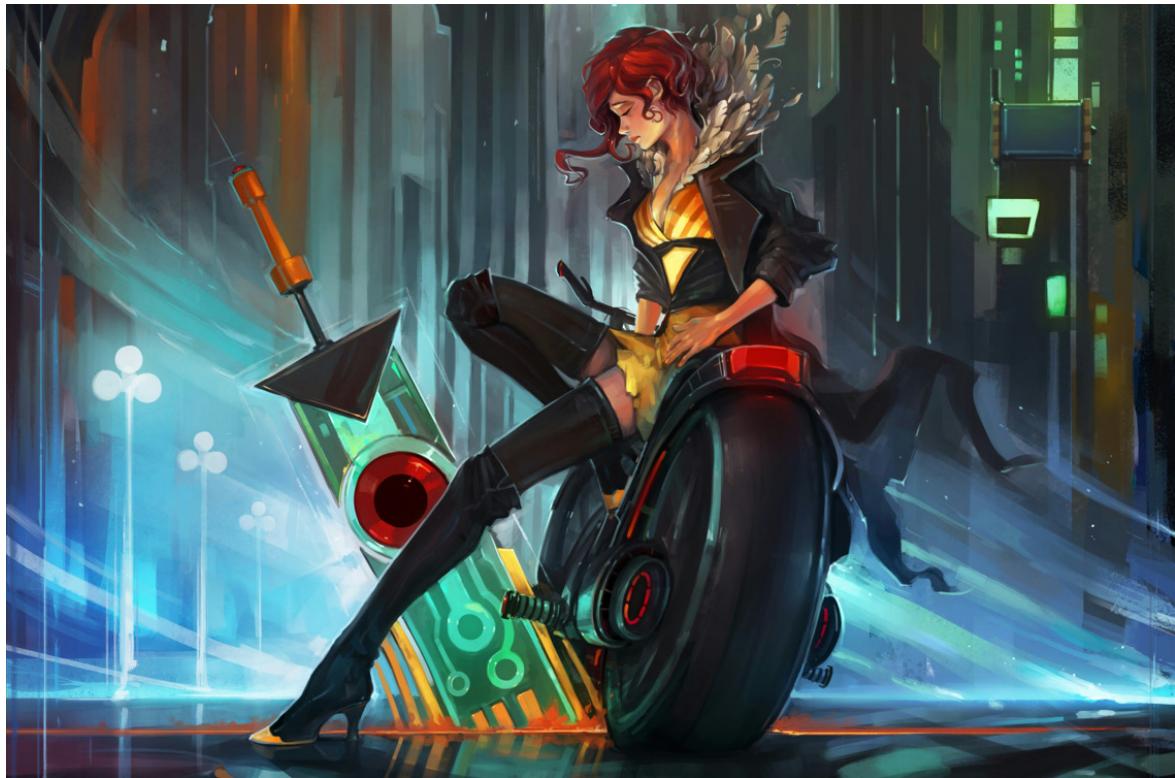
Transistor. Supergiant Games. 2014.

mos al escritor, pensador y crítico cultural, Ziauddin Sardar, que aplica el concepto en sus reflexiones sobre el diálogo entre el Islam y Occidente; así como el arquitecto Marcos Novak, en compañía de Paul Virilio, que propone una “arquitectura líquida” –transarquitectura– como paradigma transmoderno arquitectónico del nuevo espacio virtual, cibernético, interactivo e inestable.

La transmodernidad es el retorno, la copia, la pervivencia de una Modernidad débil, reabierta, ligth. Es una ficción: nuestra realidad, la copia que suplanta al modelo, un eclecticismo canallesco y angélico a la vez. La transmodernidad es lo postmoderno sin su inocente rupturismo, la galería museística de la razón, para no olvidar la historia, que ha feneido, para no concluir en el bárbaro asilvestramiento cibernético o massmediático; es proponer los valores como frenos o como fábulas... La transmodernidad retoma y recupera las van-

guardias, las copia y las vende, es cierto, pero a la vez recuerda que el arte ha tenido y tiene un efecto de denuncia y experimentalismo, que no todo vale; anula la distancia entre el elitismo y la cultura de masas, y descubre sus sendos rostros cruzados. La transmodernidad es imagen, serie, barroco de fuga y autorreferencia, catástrofe, bucle, reiteración fractal e inane. Su clave no es el post, la ruptura, sino la transubstanciación vaso-comunicada de los paradigmas. Son los mundos que se penetran y se resuelven en pompas de jabón o como imágenes en una pantalla. La transmodernidad no es un deseo o una meta, simplemente está, como una situación estratégica, compleja y aleatoria no elegible; no es buena ni mala, benéfica o insoportable... y es todo eso juntamente... Es el abandono de la representación, es el reino de la simulación, de la simulación que se sabe real.³

La filósofa propone un juego dialéctico con la palabra transmodernidad, proponiendo



32

Transistor. Supergiant Games. 2014.

una serie de ideas relacionadas que surgen a partir del prefijo “trans”: transformación, transgresión, transmutación, transfiguración, que cambia, se mueve, avanza y por ende puede alcanzar el estado de *transcendencia*.

El mundo ha cambiado y seguirá cambiando. Vivimos en la era de la globalización, nos guste o no, donde la tecnología es la protagonista indiscutible de nuestro día a día, donde la pantalla del ordenador se ha transformado en nuestra ventana al exterior, donde la información se ha democratizado y elegido como líder a la Red; donde el mundo virtual ha adquirido primacía y con ello transfigurado todos los códigos clásicos de comunicación, medios de transmisión de la cultura y las formas estéticas. Las simulaciones –entendidas como es-

pacios no reales o creados bajo el concepto de “como si” – y la “hiperrealidad” se han convertido en uno de los escenarios sustanciales de nuestra vida.

Hemos entrado en una nueva era de la historia de la humanidad para la que no tenemos precedentes.

La posibilidad de acciones en tiempo real crea una suerte de eternidad dinámica. La realidad está en constante transformación, trascendiéndose a sí misma para entrar en la virtualidad... Estamos inmersos en una sociedad de la información, mediatizada, globalizada, que nos ofrece un panorama no solo multicultural sino transcultural...⁴

Si lo “post” se asocia al fin del siglo xx, lo “trans” alude al nuevo milenio, como bien sugiere Rodríguez Magda. Podemos com-

probar la convergencia de corrientes, la coexistencia de diversos estilos, grados de desarrollo cultural y social, la instauración del espacio tecnológico.

Nuestro presente se caracteriza por la percepción y recreación del mundo cibernetico y virtual. Por lo tanto, la estética y el arte han transmutado. Los lenguajes se adaptan a su época y lo digital aparece como clave para la supervivencia. Las galerías de arte, los museos, las instituciones culturales, hasta los individuos coexisten con su homónimo virtual. Es decir, convivimos con una realidad física que se traslada al espacio digital para estar en consonancia con las exigencias de nuestro presente “tecnologizado”. Un museo que tiene su espacio en la red –Internet– consigue una difusión de magnitud mundial, lo mismo con cualquier tipo de institución, información o persona. No en vano el éxito de las redes sociales que han posibilitado no solo al ciudadano de a pie conectarse con cientos de “amigos” entre los cuales se incluyen instituciones culturales de todo tipo. Este espacio virtual, que se concretiza en sitios web ha abierto las ventanas al mundo de par en par, ofreciendo entre todo, nuevas experiencias estéticas.

Por otra parte, los formatos interactivos se han consolidado propagándose a todos los rincones de la cultura, intensificando esas experiencias estéticas, y transformando los lenguajes artísticos, las percepciones y las sensaciones.

El arte sale de los museos, el artista se convierte en su propio objeto artístico, la obra se transforma en acción, lo material en virtual. Propalar las formas de este vacío parece hoy la única salida. Asumir las metáforas y las posibilidades trans en su forma híbrida y contaminada, mutante y cibernetica, puede aportar rutas aún no del todo exploradas...⁵

Si bien el concepto de transmodernidad concebido por Rodríguez Magda surge en torno a una reflexión filosófica sobre la necesidad de entender el pensamiento y las tendencias culturales del nuevo milenio, donde la modernidad y la postmodernidad reflejan una realidad caducada, es aplicable en su máxima concepción a la estética. Resulta interesante la síntesis que la autora realiza de estos tres momentos históricos –modernidad, postmodernidad y transmodernidad– a través de una tabla comparativa configurada con base en conceptos e ideas que clarifican el proceso evolutivo.

<u>MODERNIDAD</u>	<u>POSTMODERNIDAD</u>	<u>TRANSMODERNIDAD</u>
Realidad	Simulacro	Virtualidad
Presencia	Ausencia	Telepresencia
Homogeneidad	Heterogeneidad	Diversidad
Centramiento	Dispersión	Red
Temporalidad	Fin de la historia	Instantaneidad
Razón	Deconstrucción	Pensamiento único
Conocimiento	Antifundamentalismo escéptico	Información
Nacional	Postnacional	Transnacional
Global	Local	Glocal

<u>MODERNIDAD</u>	<u>POSTMODERNIDAD</u>	<u>TRANSMODERNIDAD</u>
Imperialismo	Postcolonialismo	Cosmopolitismo transétnico
Cultura	Multicultura	Transcultura
Fin	Juego	Estrategia
Jerarquía	Anarquía	Caos integrado
Innovación	Seguridad	Sociedad de riesgo
Economía industrial	Economía postindustrial	Nueva economía
Territorio	Extraterritorialidad	Ubícuo transfronterizo
Ciudad	Barrios periféricos	Megaciudad
Pueblo/clase	Individuo	Chat
Actividad	Agotamiento	Conectividad estática
Público	Privado	Obscenidad de la intimidad
Esfuerzo	Hedonismo	Individualismo solidario
Espíritu	Cuerpo	Cyborg
Átomo	Cuanto	Bit
Sexo	Erotismo	Cibersexo
Masculino	Femenino	Transexual
Alta cultura	Cultura de masas	Cultura de masas personalizada
Vanguardia	Postvanguardia	Transvanguardia
Oralidad	Escritura	Pantalla
Obra	Texto	Hipertexto
Narrativo	Visual	Multimedia
Cine	Televisión	Ordenador
Prensa	Mass-media	Internet
Galaxia Gutenberg	Galaxia McLuhan	Galaxia Microsoft
Progreso/futuro	Revival pasado	Final Fantasy ⁶

Si analizamos los conceptos de las tres columnas, en la primera predominan los principios definidos que tienden a la cohesión, la unidad, la afirmación, a un pensamiento fuerte, lo clásico. La segunda se ordena generalmente como antítesis de la primera: disgregación, multiplicidad, negación. La tercera, integra

los conceptos de ambas, aceptando la posibilidad de lo positivo y lo negativo, de lo clásico y la transgresión, de lo colectivo y lo individual, transcendiendo la frontera de lo real integrando lo virtual. Los conceptos en la transmodernidad aparecen como una conclusión reflexiva de los momentos anteriores.



Transistor. Supergiant Games. 2014.

La estética del siglo XXI se desarrolla en torno a lo real y lo irreal, antagonismos desaparecidos en esta era digital/virtual; lo irreal se libera de la idea de inexistencia, de la mera ficción, para transmutar al estado de existencia virtual.

Las experiencias estéticas se intensifican al encontrarse con estas alternativas tecnológicas, ciberneticas, que involucran al individuo espectador en la dinámica del espacio inmaterial a través de los nuevos estímulos sensoriales y las posibilidades interactivas.

Con la interacción, se rompe la pasividad y el sujeto se vuelve parte del proceso, un proceso que se torna casi instantáneo por la inmediatez con que se mueve la transmisión de información en este mundo "tecnologizado". El tiempo y el espacio se han relativizado.

La noción de arte ha ampliado sus fronteras, pero a la vez se ha polarizado. Esta tenden-

cia hacia lo virtual ha incidido en una cierta obsesión por lo hiperrealista, de tal modo que las expresiones gráficas digitales tienden a buscar un acercamiento hacia la apariencia natural, "real" o verosímil. Es decir, mientras más mimética, más sorprendente y valorada... como sentían los antiguos.

Sin embargo, se juega también con elementos imaginarios que complementan esta nueva realidad y que solo basta para ser aceptados que respondan a la verosimilitud.

Por otra parte, los híbridos: las técnicas mixtas, lo digital llevado a lo analógico, lo plástico tradicional transformado en digital, lo figurativo y lo abstracto en convivencia y en disolución, eclecticismo estético donde el net-art y en general las nuevas posibilidades tecnológicas retoman poco a poco dinámicas de innovación y ruptura.

En síntesis, la estética del nuevo milenio, estética transmoderna, baraja un todo in-



Izquierda: Gustav Klimt. *Retrato de Adele Bloch-Bauer*. Óleo sobre lienzo. 138 x 138 cm. Neue Gallery de Nueva York.
Derecha: Villana Sybila del videojuego *Transistor*.

tegrado con hincapié en lo digital, lo real virtual, que avanza a paso agigantado en busca de mayores y más impactantes efectos sensoriales en el espectador.⁷ Sin embargo, la vertiginosa velocidad con que avanza la tecnología nos impide degustar con calma y digerir a conciencia las experiencias innovadoras del momento. Lo trascendental: la ruptura del tiempo y el espacio, la interactividad y un abanico estético transcultural ilimitado.

Referencias

- ¹ Berenson, B. (2005). *Estética e Historia en las Artes Visuales*, Fondo de Cultura Económica, p. 89.
- ² Algunos textos de Platón aparecen como los primeros en abarcar conceptos estéticos relacionados con la belleza: así por ejemplo, en *Hippias mayor* habla de la belleza de los cuerpos; en *Fedro*, de la belleza de las almas; en *El banquete*, de la belleza en general.
- ³ Rodríguez Magda, R. M. (1989). El porvenir de la teoría: la transmodernidad en *La sonrisa de Saturno. Hacia una teoría transmoderna*, Anthropos, pp. 141-142.

^{4,5} Rodríguez M. (2007). Transmodernidad: la globalización como totalidad transmoderna en *Observaciones Filosóficas*, 4, pp. 14, 8. Disponible en: www.observacionesfilosoficas.net.

⁶ Resulta interesante ver que dentro de la clasificación que establece Rodríguez Magda señale a *Final Fantasy*.

⁷ Es muy importante matizar sobre las ideas que mueven el concepto de transmodernidad y sobre todo en estas últimas líneas que aparecen como una conclusión al análisis de una búsqueda por entender el momento estético del siglo xxi, o al menos de este comienzo de era. La estética transmoderna define esencialmente una estética del primer mundo, globalizado, sofisticado, “tecnologizado”, que concibe abrir sus brazos al tercer mundo, pero es muy difícil que ello llegue a ser una realidad factica.

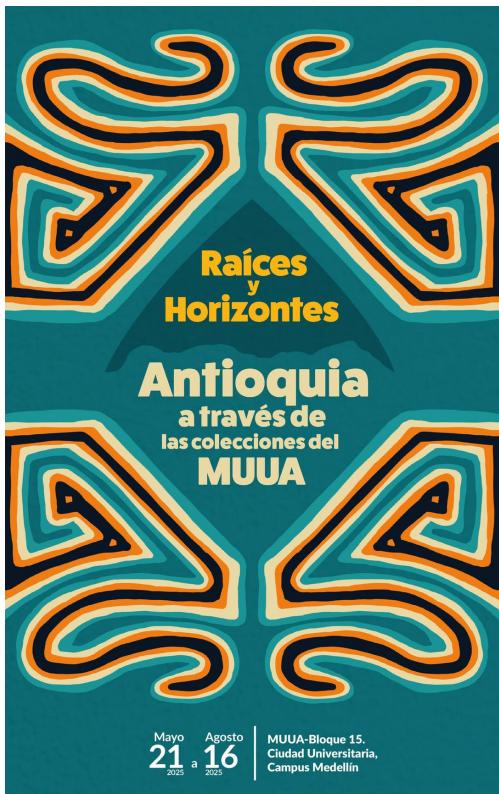
Ximena Paula Hidalgo Vásquez, doctora en Historia del Arte y artista multidisciplinar, desarrolla su actividad profesional en torno a la innovación, la creatividad aplicada y la optimización de los procesos histórico artísticos desde puntos de vista no convencionales, manteniendo un equilibrio entre la tradición y la modernidad.

PROGRAMACIÓN

ACTIVIDADES CULTURALES

J U L I O / 2 0 2 5

Exposiciones



Colección de Antropología Graciliano Arcila Vélez
Sala de larga duración de la colección de Antropología
Lugar: Bloque 15, Museo Universitario Universidad de Antioquia (MUUA)
Invita: División de Cultura y Patrimonio

Colección de Ciencias Naturales Francisco Antonio Uribe Mejía
Sala de larga duración de la Colección de Ciencias Naturales
Lugar: Bloque 15, Museo Universitario Universidad de Antioquia (MUUA)
Invita: División de Cultura y Patrimonio

Muestra. Creatividad y salud mental
Fecha: al 30 de julio del 2025
Lugar: Sala de Exposiciones Edificio San Ignacio
Invita: División de Cultura y Patrimonio



Fecha: al 13 de septiembre del 2025
Lugar: Hall del Teatro Universitario Camilo Torres
Invita: MUUA y el colectivo de ilustración Bio Grafos

37

Conversatorios y cátedras

Música y poesía bajo las estrellas

Día: 05 de julio
Hora: 5:30 p. m.
Lugar: Parada Juvenil de la Lectura de la Plazuela San Ignacio
Invita: Programa Cultura Centro
Mas información en: <https://tinyurl.com/kf4wm7zp>

Letras al centro: María Mercedes Carranza, de vuelta

Día: 17 de julio
Hora: 4:00 p. m.
Lugar: Biblioteca del Paraninfo, Edificio San Ignacio UdeA
Invita: Programa Cultura Centro

Ciudad al centro: alimentación y especismo

Día: 24 de julio

Hora: 6:30 p. m.
Lugar: Paraninfo, Edificio San Ignacio UdeA
Invita: Programa Cultural Centro

Tardes en la casa: recital de la Academia de Música Antigua
Día: 25 de julio
Hora: 5:00 p. m.
Lugar: Casas del Bachillerato Nocturno, Plazuela San Ignacio
Invita: Programa Cultural Centro

Lugar: Teatro Universitario Camilo Torres Restrepo
Invita: División de Cultura y Patrimonio

Sábados en Familia: Tocando en la U/ Red de Músicas de Medellín
Día: 19 de julio
Hora: 11:00 a. m.
Lugar: Teatro Universitario Camilo Torres Restrepo
Invita: División de cultura y Patrimonio

Visitas guiadas

Conoce todo lo que necesitas saber para programar tu visita presencial al MUUA. En compañía de nuestros mediadores, dialogaremos alrededor de nuestras colecciones.

¡Te esperamos!

Toda la información aquí: <https://tinyurl.com/VisitasMUUA>
Conoce toda la información y orientaciones para programar tu visita por el Campus Medellín, Ciudad Universitaria.

Toda la información aquí: <https://tinyurl.com/VisitaCampusPGC>

“Perdida (Gone Girl)”, David Fincher, Estados Unidos, 2014, 149'

Ciclo: “Noches de suspenso”
Día: 01 de julio
Hora: 06:00 p. m.// Tardes de cine en el Paraninfo
Lugar: Sala de Cine Edificio San Ignacio
Organiza: Administración Edificio San Ignacio
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Vacaciones en Roma (Roman Holiday)”, William Willer, Estados Unidos, 1953, 118'

Ciclo: “Añorando el verano”
Día: 01 de julio
Hora: 6:00 p. m.// Cineclub Martes de cine
Lugar: Centro Cultural Facultad de Artes UdeA,
Cra. 64B #51- 64 barrio Carlos E. Restrepo
Organizan: Facultad de Artes y CinEncuadre colectivo
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“La chica del tren (The Girl on the Train)”, Tate Taylor, Estados Unidos, 2016, 112'

Ciclo: “Noches de suspenso”
Día: 02 de julio
Hora: 04:00 p. m.// Tardes de cine en el Paraninfo
Lugar: Sala de Cine Edificio San Ignacio
Organiza: Administración Edificio San Ignacio
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Los sospechosos (Prisoners)”, Denis Villeneuve, Estados Unidos, 2013, 153'

Ciclo: “Noches de suspenso”
Día: 03 de julio
Hora: 06:00 p. m.// Tardes de cine en el Paraninfo
Lugar: Sala de Cine Edificio San Ignacio
Organiza: Administración Edificio San Ignacio
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“El hombre invisible (The Invisible Man)”, Leigh Whannell, Estados Unidos, 2020, 124'

Ciclo: “Noches de suspenso”
Día: 04 de julio

Talleres

Taller de la palabra

Día: 26 de julio
Hora: 9:30 a. m.
Lugar: Biblioteca Calos Gaviria Diaz, bloque 8
Invita: División Cultura y Patrimonio y Sistema de Bibliotecas

Música

Música de cámara. Cuarteto (saxofón contrabajo, batería y piano acústico)
Día: 15 de julio
Hora: 06:00 p. m.
Lugar: Sala de Artes Performativas Teresita Gómez
Invita: División de Cultura y Patrimonio

Pianista Christine

Día: 16 de julio
Hora: 06:00 p. m.

Hora: 04:00 p. m.// Tardes de cine en el Paraninfo
Lugar: Sala de Cine Edificio San Ignacio
Organiza: Administración Edificio San Ignacio
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Animales nocturnos (Nocturnal Animals)”, Tom Ford, Estados Unidos, 2016, 116’
Ciclo: “Noches de suspenso”
Día: 08 de julio
Hora: 06:00 p. m.// Tardes de cine en el Paraninfo
Lugar: Sala de Cine Edificio San Ignacio
Organiza: Administración Edificio San Ignacio
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“El rayo verde (Le Rayon vert)”, Éric Rohmer, Francia, 1986, 98’
Ciclo: “Añorando el verano”
Día: 08 de julio
Hora: 6:00 p. m.// Cineclub Martes de cine
Lugar: Centro Cultural Facultad de Artes UdeA,
Cra. 64B #51- 64 barrio Carlos E. Restrepo
Organizan: Facultad de Artes y CinEncuadre colectivo
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“La casa oscura (The Night House)”, David Bruckner, Estados Unidos, 2020, 107’
Ciclo: “Noches de suspenso”
Día: 09 de julio
Hora: 04:00 p. m.// Tardes de cine en el Paraninfo
Lugar: Sala de Cine Edificio San Ignacio
Organiza: Administración Edificio San Ignacio
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“La tumba de las luciérnagas (Hotaru no Haka)”, Isao Takahata, Japón, 1988, 89’
Ciclo: “Ciclo animado”
Día: 09 de julio
Hora: 4:00 p. m.// CineClub Utopía Latinoamericana
Lugar: Sala de Cine Luis Alberto Álvarez (10-217)
Organiza: Facultad de Derecho y Ciencias Políticas
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“La delgada línea azul (The Thin Blue Line)”, Errol Morris, Estados Unidos, 1988, 103’
Ciclo: “Vidas criminales”
Día: 10 de julio
Hora: 3:00 p. m.// KXVRX Cineclub
Lugar: Sala de Cine del Edificio San Ignacio
Organiza: KXVRX colectivo
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Un pequeño favor (A Simple Favor)”, Paul Feig, Estados Unidos, 2018, 117’
Ciclo: “Noches de suspenso”
Día: 10 de julio

Hora: 06:00 p. m.// Tardes de cine en el Paraninfo
Lugar: Sala de Cine Edificio San Ignacio
Organiza: Administración Edificio San Ignacio
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Julieta de los espíritus (Giulietta degli spiriti)”, Federico Fellini, Italia, 1965, 137’
Ciclo: “El ocaso de Mnemósine”
Día: 10 de julio
Hora: 6:00 p. m.// Cine Foro “En construcción”
Lugar: Sala de Cine Luis Alberto Álvarez (10-217)
Organiza: Instituto de Filosofía
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Los extraños: cacería nocturna (Strangers: Prey at Night)”, Johannes Roberts, Estados Unidos, 2018, 85’
Ciclo: “Noches de suspenso”
Día: 11 de julio
Hora: 04:00 p. m.// Tardes de cine en el Paraninfo
Lugar: Sala de Cine Edificio San Ignacio
Organiza: Administración Edificio San Ignacio
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Amores perros”, Alejandro González Iñárritu, México, 2000, 154’
Ciclo: “Soledad en la ciudad”
Día: 11 de julio
Hora: 04:00 p. m.// Ciclo de cine Ver y leer
Lugar: Auditorio planta baja Biblioteca Carlos Gaviria Díaz
Organizan: Sistema de Bibliotecas y Vicerrectoría de Docencia
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Balada triste de trompeta”, Álex de la Iglesia, España, 2010, 101’
Ciclo: “Desafíos”
Día: 15 de julio
Hora: 04:30 p. m.// Cineclub La mirada distante
Lugar: Sala de Cine Luis Alberto Álvarez (10-217)
Organizan: Departamento de Antropología y Rambiñen
Cineclub, en el marco de Vórtice Festival
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Los juegos del hambre (The Hunger Games)”, Gary Ross, Estados Unidos, 2012, 142’
Ciclo: “Mundos distópicos”
Día: 15 de julio
Hora: 06:00 p. m.// Tardes de cine en el Paraninfo
Lugar: Sala de Cine Edificio San Ignacio
Organiza: Administración Edificio San Ignacio
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“La ciénaga”, Lucrecia Martel, Argentina, 2001, 103’
Ciclo: “Añorando el verano”
Día: 15 de julio
Hora: 6:00 p. m.// Cineclub Martes de cine

Lugar: Centro Cultural Facultad de Artes UdeA,
Cra. 64B #51- 64 barrio Carlos E. Restrepo
Organiza: Facultad de Artes y CinEncuadre colectivo
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“The Maze Runner: correr o morir (The Maze Runner)”, Wes Ball, Estados Unidos, 2014, 113’
Ciclo: “Mundos distópicos”
Día: 16 de julio
Hora: 04:00 p. m./ Tardes de cine en el Paraninfo
Lugar: Sala de Cine Edificio San Ignacio
Organiza: Administración Edificio San Ignacio
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Azul perfecto (Perfect blue)”, Satoshi Kon, Japón, 1997, 81’
Ciclo: “Ciclo animado”
Día: 16 de julio
Hora: 4:00 p. m./ CineClub Utopía Latinoamericana
Lugar: Sala de Cine Luis Alberto Álvarez (10-217)
Organiza: Facultad de Derecho y Ciencias Políticas
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Ocurrió cerca de su casa” (C'est arrivé près de chez vous), Remy Belvaux, André Bonzel, Benoît Poelvoorde, Bélgica, 1992, 92’
Ciclo: “Vidas criminales”
Día: 17 de julio
Hora: 3:00 p. m./ KXVRX Cineclub
Lugar: Sala de Cine del Edificio San Ignacio
Organiza: KXVRX colectivo
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“A ciegas (Bird Box)”, Susanne Bier, Estados Unidos, 2018, 124’
Ciclo: “Mundos distópicos”
Día: 17 de julio
Hora: 06:00 p. m./ Tardes de cine en el Paraninfo
Lugar: Sala de Cine Edificio San Ignacio
Organiza: Administración Edificio San Ignacio
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Mulholland Drive”, David Lynch, Estados Unidos, 2001, 147’
Ciclo: “El ocaso de Mnemósine”
Día: 17 de julio
Hora: 6:00 p. m./ Cine Foro “En construcción”
Lugar: Sala de Cine Luis Alberto Álvarez (10-217)
Organiza: Instituto de Filosofía
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“28 días después (28 Days Later)”, Danny Boyle, Estados Unidos, 2002, 113’
Ciclo: “Mundos distópicos”
Día: 18 de julio
Hora: 04:00 p. m./ Tardes de cine en el Paraninfo
Lugar: Sala de Cine Edificio San Ignacio

Organiza: Administración Edificio San Ignacio
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Chungking Express (Chóngqing Sēnlín)”, Wong Kar-wai, China, 1994, 97’
Ciclo: “Soledad en la ciudad”
Día: 18 de julio
Hora: 04:00 p. m./ Ciclo de cine Ver y leer
Lugar: Auditorio planta baja Biblioteca Carlos Gaviria Díaz
Organizan: Sistema de Bibliotecas y Vicerrectoría de Docencia
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Roma”, Federico Fellini, Italia, 1972, 128’
Ciclo: “Desafíos”
Día: 22 de julio
Hora: 04:30 p. m./ Cineclub La mirada distante
Lugar: Sala de Cine Luis Alberto Álvarez (10-217)
Organizan: Departamento de Antropología y Rambiñen
Cineclub, en el marco de Vórtice Festival
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Mad Max: furia en el camino (Mad Max Fury Road)”, George Miller, Estados Unidos, 2015, 120’
Ciclo: “Mundos distópicos”
Día: 22 de julio
Hora: 06:00 p. m./ Tardes de cine en el Paraninfo
Lugar: Sala de Cine Edificio San Ignacio
Organiza: Administración Edificio San Ignacio
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Mi verano de amor (My Summer of Love)”, Paweł Pawlikowski, Reino Unido, 2004, 86’
Ciclo: “Añorando el verano”
Día: 22 de julio
Hora: 6:00 p. m./ Cineclub Martes de cine
Lugar: Centro Cultural Facultad de Artes UdeA,
Cra. 64B #51- 64 barrio Carlos E. Restrepo
Organizan: Facultad de Artes y CinEncuadre colectivo
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Guerra civil (Civil War)”, Alex Garland, Estados Unidos, 2014, 109’
Ciclo: “Mundos distópicos”
Día: 23 de julio
Hora: 04:00 p. m./ Tardes de cine en el Paraninfo
Lugar: Sala de Cine Edificio San Ignacio
Organiza: Administración Edificio San Ignacio
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Persépolis (Persepolis)”, Marjane Satrapi / Vincent Paronnaud, Francia, 2007, 95’
Ciclo: “Ciclo animado”
Día: 23 de julio
Hora: 4:00 p. m./ CineClub Utopía Latinoamericana
Lugar: Sala de Cine Luis Alberto Álvarez (10-217)

Organiza: Facultad de Derecho y Ciencias Políticas
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Chopper”, Andrew Dominik, Australia, 2000, 90'
Ciclo: “Vidas criminales”
Día: 24 de julio
Hora: 3:00 p. m./ KXVRX Cineclub
Lugar: Sala de Cine del Edificio San Ignacio
Organiza: KXVRX colectivo
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Estación zombie: tren a Busan (Train to Busan)”, Yeon Sang-ho, Corea del Sur, 2016, 118'
Ciclo: “Mundos distópicos”
Día: 24 de julio
Hora: 06:00 p. m./ Tardes de cine en el Paraninfo
Lugar: Sala de Cine Edificio San Ignacio
Organiza: Administración Edificio San Ignacio
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“El precio de la ambición (Rambling Rose)”, Martha Coolidge, Estados Unidos, 1991, 95'
Ciclo: “El ocaso de Mnemósine”
Día: 24 de julio
Hora: 6:00 p. m./ Cine Foro “En construcción”
Lugar: Sala de Cine Luis Alberto Álvarez (10-217)
Organiza: Instituto de Filosofía
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Aniquilación (Annihilation)”, Alex Garland, Estados Unidos, 2018, 115'
Ciclo: “Mundos distópicos”
Día: 25 de julio
Hora: 04:00 p. m./ Tardes de cine en el Paraninfo
Lugar: Sala de Cine Edificio San Ignacio
Organiza: Administración Edificio San Ignacio
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Tan lejos, tan cerca (Faraway, so close)”, Wim Wenders, Alemania, 1993, 144'
Ciclo: “Soledad en la ciudad”
Día: 25 de julio
Hora: 04:00 p. m./ Ciclo de cine Ver y leer
Lugar: Auditorio planta baja Biblioteca Carlos Gaviria Díaz
Organizan: Sistema de Bibliotecas y Vicerrectoría de Docencia
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“La quimera del oro (The Gold Rush)”, Charles Chaplin, Estados Unidos, 1925, 90'
Ciclo: “Desafíos”
Día: 29 de julio
Hora: 04:30 p. m./ Cineclub La mirada distante
Lugar: Sala de Cine Luis Alberto Álvarez (10-217)

Organizan: Departamento de Antropología y Rambiñen
Cineclub, en el marco de Vórtice Festival
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Niños del hombre (Children of Men)”, Alfonso Cuarón, Estados Unidos, 2006, 109'
Ciclo: “Mundos distópicos”
Día: 29 de julio
Hora: 06:00 p. m./ Tardes de cine en el Paraninfo
Lugar: Sala de Cine Edificio San Ignacio
Organiza: Administración Edificio San Ignacio
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Verano 1993 (Estiu 1993)”, Carla Simón, España, 2017, 97'
Ciclo: “Añorando el verano”
Día: 29 de julio
Hora: 6:00 p. m./ Cineclub Martes de cine
Lugar: Centro Cultural Facultad de Artes UdeA,
Cra. 64B #51- 64 barrio Carlos E. Restrepo
Organiza: Facultad de Artes y CinEncuadre colectivo
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Blade Runner”, Ridley Scott, Estados Unidos, 1982, 117'
Ciclo: “Mundos distópicos”
Día: 30 de julio
Hora: 04:00 p. m./ Tardes de cine en el Paraninfo
Lugar: Sala de Cine Edificio San Ignacio
Organiza: Administración Edificio San Ignacio
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Vals con Bashir (Vals Im Bashir)”, Ari Folman, Israel, 2008, 87'
Ciclo: “Ciclo animado”
Día: 30 de julio
Hora: 4:00 p. m./ CineClub Utopía Latinoamericana
Lugar: Sala de Cine Luis Alberto Álvarez (10-217)
Organiza: Facultad de Derecho y Ciencias Políticas
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Apuntes para una película de atracos”, Elías León Siminiani, España, 2018, 89'
Ciclo: “Vidas criminales”
Día: 31 de julio
Hora: 3:00 p. m./ KXVRX Cineclub
Lugar: Sala de Cine del Edificio San Ignacio
Organiza: KXVRX colectivo
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“Un lugar en silencio (A quiet place)”, John Krasinski, Estados Unidos 2018, 90'
Ciclo: “Mundos distópicos”
Día: 31 de julio
Hora: 06:00 p. m./ Tardes de cine en el Paraninfo
Lugar: Sala de Cine Edificio San Ignacio

Organiza: Administración Edificio San Ignacio
Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

“La novia del pirata (La Fiancée du pirate)”, Nelly Kaplan, Francia, 1969, 102'

Ciclo: “El ocaso de Mnemósine”

Día: 31 de julio

Hora: 6:00 p. m./ Cine Foro “En construcción”

Lugar: Sala de Cine Luis Alberto Álvarez (10-217)

Organiza: Instituto de Filosofía

Más información en: <https://tinyurl.com/CineclubesUdeA>

Lugar: Bloque 15, Museo Universitario Universidad de Antioquia (MUUA), hall de ingreso primer piso Ingreso libre hasta completar aforo (12 niños/niñas)

Invita: División de Cultura y Patrimonio

La Canasta de la U, Mercado Agroecológico

Día: 25 de julio

Hora: 8:00 a. m. a 3:00 p. m.

Lugar: Ciudad Universitaria

Invita: Corporación Académica Ambiental

Más información en: <https://bit.ly/4h6iUR4>

Viajes del Alma. Año Internacional de la Paz y la Confianza

Día: 26 de julio

Hora: 11:30 a. m.

Lugar: Biblioteca Carlos Gaviria Diaz, bloque 8

Invita: División de Cultura y Patrimonio

Hablemos de Humboldt en Barbacoas: mayo de 1801

Día: 30 de julio

Hora: 04:00 p. m.

Lugar: Bloque 15, Museo Universitario Universidad de Antioquia (MUUA), auditorio

Invita: División de Cultura y Patrimonio

42

Otras Alternativas

En casa de las palabras

Programa Radial

Día: Todos los lunes

Hora: 09:00 p. m.

Lugar: Emisora Cultural UdeA.: 101.9 FM

Invita: Sistema de Bibliotecas

Danza/Performance: “Entre ruanas, carrieles y tacones”/

Yan Pol Carmona Puerta

Día: 10 de julio

Hora: 06:00 p. m.

Lugar: Sala de Artes Performativas Teresita Gómez

Invita: División de Cultura y Patrimonio

MUUAcción. Ciencia, experimento y cuerpo

Día: 12 de julio

Hora: 10:30 a. m.

Lugar: Bloque 15, Museo Universitario Universidad de Antioquia (MUUA), hall de ingreso primer piso Ingreso libre hasta completar aforo (20 niños/niñas)

Invita: División de Cultura y Patrimonio

Viajes del Alma. Explorando los animales mágicos

Día: 12 de julio

Hora: 11:30 a. m.

Lugar: Biblioteca Carlos Gaviria Diaz, bloque 8

Invita: División de Cultura y Patrimonio

Danza (Expo Antioquia). Danzando la huella de la mujer antioqueña

Día: 17 de julio

Hora: 06:00 p. m.

Lugar: Teatro Universitario Camilo Torres Restrepo

Invita: División de Cultura y Patrimonio

Cuentos de Colección. A Luna le encanta el museo - Joseph Coelho, Fiona Lumbers

Día: 19 de julio

Hora: 10:30 a. m.



Tetraedro

Alberto Uribe Duque.

Hierro pintado.

3.70 x 3.00 x 3.00 m. 1988.

Ubicación: ciudadela
universitaria bloque 2.

Fotografía: Rodrigo Díaz.



1603
UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA



Museo
Abierto

- 1** Editorial
Los videojuegos y la expansión del campo cultural
Simón Puerta Domínguez
- 3** Cuarenta años de Super Mario: la historia de un fontanero que unió a niños y adultos
Andrés David Guzmán Henao
- 7** ¡Feliz cumpleaños, Super Mario!
Aldo Camera Pérez
- 10** *Undertale*: sobre el mercado independiente y la no violencia en el videojuego
Europa Mesa Correa
- 16** Confesiones antropológicas de un amante a los videojuegos
Daniel Grisales Betancur
- 24** Historia de los videojuegos: de su origen a su aplicación educativa
José Julián Cadavid Sierra
- 30** La estética del siglo xxi y las artes digitales/virtuales
Ximena Paula Hidalgo Vásquez
- 37** Programación cultural

