



Por: Daniela Abella Afanador



HASTA EL CUELLO, UN VIDEOJUEGO CON TINTES DE REALIDAD

Como resultado de su investigación doctoral, Carlos Roberto Torres creó *Hasta el cuello*, un videojuego con mirada crítica en el que su protagonista es la desigualdad en Colombia.

Como uno de los productos de la investigación doctoral del diseñador industrial Carlos Roberto Torres, que desde las ciencias sociales y humanas se propuso comprender los usos posibles que tienen los videojuegos para dar una mirada crítica a la sociedad, surge *Hasta el cuello*, un juego que busca estimular la reflexión y el análisis por parte de la sociedad, y plantear soluciones y posiciones frente a situaciones que representan la sensación de agobio que sufren las personas cuando deben sobrevivir ante las adversidades. De ahí su nombre.

En *Hasta el cuello* los jugadores deben ayudar al personaje principal, una niña de las comunidades negras, a superar diferentes obstáculos para no ser alcanzada por una inundación; para lograrlo, deben competir con el señor Malo, un avaro contrincante que representa la inequidad. Al final de cada juego, se plantean diversos datos sobre la desigualdad para que los jugadores reflexionen, por ejemplo: “¿Sabías que solo el 55 % de los latinoamericanos entre los 20 y 24 años han podido terminar el bachillerato?”. Torres le apostó a responder cómo, a través de este medio, las reglas de un juego, los personajes, la ambientación y el escenario pueden contar una historia.

El trabajo lo hizo en conjunto con Jorge Iglesias, encargado del diseño visual, y con William Suárez, responsable del modelado 3D. Torres, con maestría en comunicación, explicó a *Pesquisa* que “una de las potencialidades del videojuego es que, a diferencia de otros medios como el cine, la televisión o la literatura, es el único que necesita tu mediación para narrar la historia”. El objetivo no es solucionar la desigualdad en el país, sino generar preguntas y abrir un debate crítico entre los jugadores.

Además de producir el juego, los investigadores liberaron su código fuente, la clave del funcionamiento del juego, para que sea posible hacer variaciones a través de un licenciamiento de Creative Commons. Con esto se promueve una mirada analítica y se amplía la comunidad de gente que desarrolla videojuegos. “Es otra forma de compartir conocimiento”, dijo Torres.

Hasta el cuello resultó ganador en la convocatoria “Apoyo a proyectos de investigación y/o creación en artes y formas asimilables de producción de conocimiento”, de la Vicerrectoría de Investigación de la Universidad Javeriana.

Para jugar, es posible descargarlo en dispositivos Android e iOS. También está en plataformas web y en la página en Facebook del juego. Su dirección es www.hastaelcuello.org.

UN POEMA EN CADA NOTA

De un repertorio vocal estándar a uno poco conocido que reivindica el trabajo para voz y piano de tres grandes intérpretes, fue la apuesta de tres profesores javerianos de la Facultad de Artes del Grupo de Investigaciones Musicales.



Canciones para voz y piano de tres grandes pianistas, producto final de la investigación. FOTOS ARCHIVO PERSONAL.

Desde el 29 de septiembre de 2014, cuando tuvo lugar el concierto de lanzamiento, la Tienda Javeriana comercializa el producto final de un proyecto de investigación y creación del Grupo de Investigaciones Musicales que se convirtió en un CD.

Carolina Plata, en la voz, Sergei Sichkov, en el piano y Marcela Zorro, como ingeniera de sonido, desarrollaron la producción discográfica que, de acuerdo con Oscar Hernández, asistente para la Creación Artística de la universidad, es la primera vez que un proyecto de esta naturaleza logra llegar hasta la comercialización.

El objetivo fue reivindicar el trabajo para voz y piano de tres grandes pianistas: Franz Liszt, Clara Wieck Schumann y Sergei Rachmaninov, para lo cual los investigadores produjeron el registro sonoro.

Dado que los compositores eran grandes pianistas, la escritura para el piano en estas canciones es de gran riqueza e ilustra elementos de la poesía. Plata, investigadora principal, afirma que las obras para voz y piano de estos tres compositores no han sido muy exploradas, a pesar de que hacen aportes muy importantes al género de la canción; de ahí el carácter innovador del proyecto que, además, abrió el camino para incluir este tipo de temas en la investigación javeriana.

El CD también puede descargarse en iTunes, Spotify y CD Baby. 📀

XIII CONGRESO LA INVESTIGACIÓN EN LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

22 AL 25 DE SEPTIEMBRE DE 2015

La Vicerrectoría de Investigación invita a profesores, estudiantes y egresados javerianos a postular ponencias sobre estas cinco problemáticas:

- Aportes para la sostenibilidad ambiental y de recursos hídricos
- Brechas y retos educativos
- Competitividad, infraestructura y sector productivo
- Hegemonías, desigualdades y resistencias
- BIOS y salud

Los textos deben tratar sobre resultados de proyectos de investigación realizados.

Información completa en:
www.javeriana.edu.co/congresodeinvestigacion2015