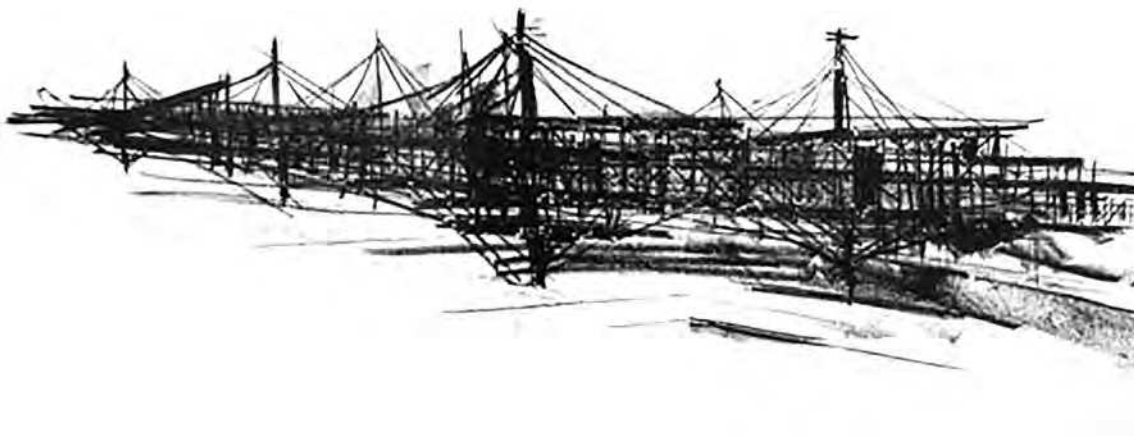


Imagens da Utopia

nas artes visuais na história na literatura

Heloisa Capel
Geraldo Witeze Junior
[org.]

2ª edição



Cegraf UFG



UFG Universidade Federal de Goiás

Reitora

Angelita Pereira de Lima

Vice-Reitor

Jesiel Freitas Carvalho

Diretora do Cegraf UFG

Maria Lucia Kons

Conselho Editorial

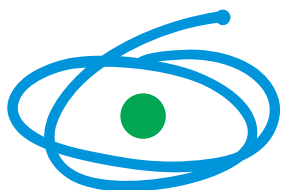
Carlos Eduardo Ornelas Berriel - Universidade Estadual de Campinas

Helvio Gomes de Moraes Junior - Universidade do Estado de Mato Grosso

Marcus Vinicius Matias - Universidade Federal de Alagoas

Elisabetta Di Minico - Universidad Complutense de Madrid

Silvia Regina Liebel - Universidade Federal do Rio de Janeiro



CAPES

Imagens da Utopia

nas artes visuais na história na literatura

Heloisa Capel
Geraldo Witeze Junior
[org.]

2ª edição

Cegraf UFG

2022

© Cegraf UFG, 2022

© Heloisa Capel; Geraldo Witeze Junior, 2022

Projeto gráfico e capa

Allyson Moreira Goes

Revisão

Geraldo Witeze Junior

1ª edição no formato impresso, em 2022, pelo Cegraf UFG, com o ISBN: 978-85-495-0650-4

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
GPT/BC/UFG

I31 Imagens da utopia : nas artes visuais, na história e na literatura
[Ebook] / Heloisa Capel , Geraldo Witeze Junior
(organizadores). - 2. ed. - Dados eletrônicos (1 arquivo :
PDF). - Goiânia: Cegraf UFG, 2022.
296 p.: il.

Vários autores
Inclui referências.
ISBN : 978-85-495-0644-3

1.Utopia na Literatura. 2. Utopia na História. 3. Utopia nas
Artes Visuais. 4. Estética e utopia. 4. Utopia – modernidade. I.
Capel, Heloisa. II. Witeze Junior, Geraldo.

CDU : 304.9

Bibliotecária responsável: Joseane Pereira / CRB1: 2749

Sumário

APRESENTAÇÃO 7

CONSTRUIR EL FUTURO CON IMÁGENES:
LA AVENTURA UTÓPICA DE NUEVA BABILONIA. 16
Juan Pro

VIAJE A MARTE: NOTAS PARA O DEBATE SOBRE A
FICÇÃO UTÓPICA DE MODESTO BROCCOS (1852-1936) 54
Heloisa Selma Fernandes Capel

ENTORNOS UTÓPICOS/DISTÓPICOS EN LA NARRATIVA
DEL VIDEOGAME. 72
Ricardo Iglesias García

MAD MAX: ESTRADA DA FÚRIA: FIGURAÇÕES UTÓPICAS GENDRA-
DAS NA DISTOPIA DE GEORGE MILLER.. .. . 92
Lola Aronovich
Ildney Cavalcanti

ESTÉTICA E UTOPIA: DIÁLOGOS POSSÍVEIS? 121
Renata Altenfelder Garcia Gallo

MIEDO AL FRÍO. IMÁGENES CLIMÁTICAS Y
UTOPIÁS CÁLIDAS 146
Carlos Ferrera Cuesta

UTOPIA MODERNIZANTE NA ICONOGRAFIA
SOCIAL DE NAZARENO CONFALONI (1917-1977) 176
Jacqueline Siqueira Vigário

A IGREJA DO AMANHÃ OU O AMANHÃ SEM IGREJA:
A UTOPIA DE IVAN ILLICH NO TEMPO DO FIM 208
Edson P. S. Leão Neto

UTOPIAS E O VIÉS PROJETUAL: AS LEITURAS DO
CÍRCULO DE HARTLIB NO SEISCENTOS.. .. . 226
Milene Baldo

ESTÁ MORTA A UTOPIA? REFLEXÕES SOBRE
FUTUROS POSSÍVEIS EM TEMPOS DE DISTOPIA. 245
Ana Luisa Ennes Murta

ONDAS UTÓPICAS NA MODERNIDADE:
DO RENASCIMENTO AO SÉCULO XXI 268
Geraldo Witeze Junior

SOBRE OS AUTORES 297

ENTORNOS UTÓPICOS/DISTÓPICOS EN LA NARRATIVA DEL VIDEOGAME

Ricardo Iglesias García

Facultad Bellas Artes. Universidad Complutense de Madrid.

ricardoi@ucm.es // riglesias00@yahoo.es

Introducción

Un punto fundamental en la idiosincrasia estética e interactiva de los videojuegos es la creación de entornos de juegos, de espacios de intervención, de descubrimiento y aventura, de marcos arquitectónicos o de universos alternativos. Creaciones que evocan el pasado, actualizan el presente o visualizan el futuro. Metaversos utópicos o distópicos donde experimentamos nuevas relaciones sociales, o contribuimos en la creación de ciudades igualitarias, o nos enfrentamos a nuestros miedos, o a sistemas opresivos de poder y control, o luchamos contra esquemas sociales disfuncionales, o contra subespecies salvajemente opresoras, etc.

Al igual que la literatura, el teatro, la música o el cine, los videojuegos nos sumergen en espacios y situaciones que propician una cierta “evasión” de la realidad, una pausa en nuestro quehacer cotidiano para relajarse. Su entramado de representación virtual interactiva, más o menos realista, nace de las tradiciones alegóricas tomadas de otras historias o elementos narrativos. Estos marcos de juego propician el entorno en el cual se va a desarrollar la acción y, por tanto, el formato de interacción o las acciones que se pueden realizar. La producción de marcos espaciales, metaversos, dependen también directamente de la propia evolución de las tecnologías y de las posibilidades que se han ido generando desde los inicios de los videojuegos, desde laberintos creados por estructuras mínimas pixeladas, o islas utópicas visualizadas en entornos “pobres” hasta el máximo realismo y los entornos de mundo abierto o *sandbox* (genero de juego no lineal y abierto).

Dependiendo de la intención del creador de videojuegos y del genero específico en el cual se engloba, se puede plantear que uno de los marcos narrativos más usados son las metáforas de mundos utópicos y su contraposición distópica. Partimos de mundos, sociedades perfectas cuyo objetivo es una sociedad justa e igualitaria, que por diferentes circunstancias han degenerado en estructuras distópicas en las cuales el jugador debe tomar la iniciativa y luchar, en la mayoría de los casos, por sobrevivir.

Definiciones de utopía

En este punto, se impone la definición de utopía, que a grandes rasgos se podría definir como la construcción de una

sociedad ideal cuyas bases son la justicia, la igualdad y el bien común para todos sus conciudadanos. Frente a la sociedad contemporánea donde vive Tomás Moro, con su incipiente capitalismo y el desequilibrio social emergiendo imparable, su planteamiento de la *Utopía* muestra una sociedad donde la propiedad ha sido abolida (los bienes son comunes), hay un interés fundamental por la educación y se promueve una forma de vida igualitaria, equilibrada y feliz. En esa misma línea, podríamos encontrar a Rousseau que contrapone la figura del hombre bueno por naturaleza, social, ajeno a la maldad y en contra de la guerra (utopía), a la del hombre histórico, egoísta, traicionero e interesado exclusivamente por su propio bien y beneficio, más cercano a la idea del *Homo homini lupus* de Hobbes (distopía). Para el influyente sociólogo e historiador Lewis Mumford “Casi cualquier utopía supone una crítica implícita a la civilización que le sirve como trasfondo; y de igual modo, constituye un intento de descubrir las potencialidades que las instituciones existentes o bien ignoran o bien sepultan bajo una vieja corteza de costumbres y hábitos” (MUMFORD, 2013, p. 10-11).

Estas definiciones, más o menos, conocidas, son las que nos permiten entender el entramado narrativo que se genera como background en los videogames, donde se plantean algunos principios utópicos históricos como: que la propiedad común de los bienes nace de la idea de que los seres humanos son racionales y sociales de manera natural, y que las personas tienen una predisposición natural para “ser buenas”, sólo necesitan de los medios necesarios en su desarrollo. Esos medios necesarios para favorecer el desarrollo natural de los seres humanos llevan a tomar como premisa, y casi como obligación

individual, la necesidad de cultivar el conocimiento y el saber en la comunidad (comuna), normalmente cimentada en un espacio físico lejos de los peores males: dinero, corrupción, degradación, ignorancia...

Por lo tanto, podríamos reducir Utopía a:

1. Un lugar físico lejos de la influencia de la degeneración histórica de poder y dinero.
2. Una visión positiva del significado de comunidad (igualdad de valores, de obligaciones y de recompensas).
3. Un espacio en el que se considera al ser humano como un ser racional de manera natural.
4. Y, por tanto, un entorno social donde el derecho del conocimiento y del respeto mutuo son fundamentales para la convivencia en paz y armonía.

Uno de los ejemplos recurrentes que recoge estos principios (y su desarrollo distópico posterior) es el videogame *Bioshock (2007)*¹ incluido en el género de acción *sandbox*². Punto primero: La ciudad de *Rapture* es un lugar físico situado en el fondo del Océano Atlántico, fundado por el mecenas y magnate

1. *Bioshock*. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/BioShock>. Acceso en: 15 jun. 2021.

2. *Sandbox* son aquellos en los cuales se comienza prácticamente desde cero, creando prácticamente todo lo necesario para avanzar y transformar un mundo virtual propio. Son videojuegos no lineales, porque no tienen una línea de juego apenas definida, el orden de las acciones permite la mayor libertad según la presente clasificación. Ver bibliografía: Género de videojuegos.

Andrew Ryan en 1946. Punto segundo: El millonario inversor tiene un claro planteamiento social emancipador: la construcción de una comunidad libre de pensadores, científicos y artistas, sin trabas morales o estatales. Puntos tercero y cuarto: se proporcionará a todos los individuos los medios necesarios para la autorrealización individual y social sin impedimentos, y, por tanto, la posibilidad de conocimiento en paz y armonía. Así se presenta Andrew Ryan ante el jugador en el inicio del videogame:

Soy Andrew Ryan, y tengo una pregunta que hacer-te: ¿acaso un hombre no tiene derecho al sudor de su propia frente? No, dice el hombre de Washington; pertenece a los pobres. No, dice el hombre del Vaticano; pertenece a Dios. No, dice el hombre de Moscú; pertenece a todos. Yo rechacé esas respuestas. En vez de eso elegí algo distinto. Elegí lo imposible. Elegí... Rapture. Una ciudad donde el artista no tenía que temer al censor. Donde el científico no estaba limitado por la nimia moral. Donde los grandes no estaban constreñidos por los pequeños. Y con el sudor de tu frente... ¡Rapture también puede ser tu ciudad! (PEÑATE, 2015, p. 21)

Pero este planteamiento idealista y utópico de libertad y creación sin límites tiene un precio como pronto descubre el gamer: enfrentarse a un caos descontrolado, cruel e implacable para sobrevivir (Figura 7).

Figura 7: *Bioshock*



Fonte: Irrational Games.

Como princípio de coerência narrativa e estrutural, los videogames necesitan crear espacios y mundos virtuales ficticios (metaversos) que, por un lado, generan un marco donde situar la acción, y por otro, plantean diversas posibilidades de juego a los usuarios. Son “realidades” que emergen con la construcción de escenarios propios, historias abiertas y personajes con los cuales interactuar, en algunos casos identificándose enfáticamente con ellos, en otros, observándolos en la distancia objetiva, o, en otros, sencillamente destruir. El concepto de “metaverso” fue acuñado y descrito en 1992 por Neal Stephenson en su novela *Snow Crash*. Muchos de estos metaversos han tomado la utopía y la distopía como el escenario narrativo metafórico ideal, sobre todo en aquellos incluidos en catego-

ría de juego de construcción (utopía) o de juego de disparos en primera persona – *shooter* (distopía), donde el protagonista debe luchar contra un sistema/colectivo/muchedumbre/ejército dictatorial, corrupto, totalitario y/o anómalo genéticamente. Es lo que Aristóteles en su *Poética*, llamó περιπέτεια (peripeicia): el hecho que cambia radicalmente la vida del protagonista y que le fuerza a recorrer un nuevo camino.

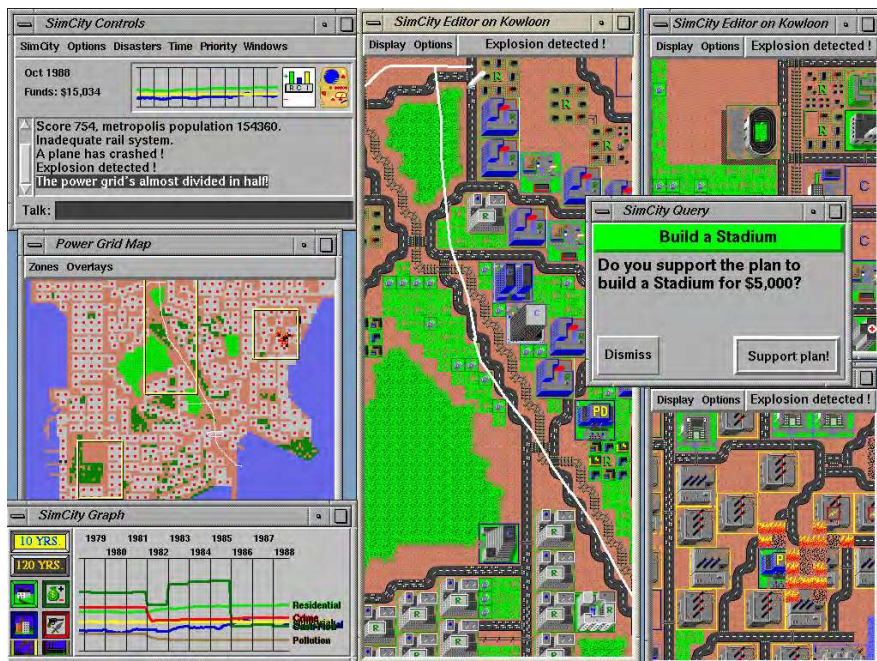
Géneros y formatos de videojuegos: utopía frente a distopía.

La idea de utopía aparece reflejada principalmente en los géneros de construcción y de simulación de vida, específicamente los asociados a la simulación de creación de comunidades sociales. Los primeros videojuegos de construcción de ciudades aparecen de mano de la empresa Mattel en 1979 y su consola Intellivision. En 1982 se presentó el videogame *Utopía*, para las maquinas de Arcade como la primera propuesta de juegos de construcción digital, y que se convertirá en la referencia de las diversas evoluciones de los denominados *city building games*. A pesar de lo básico de sus gráficos pixelados y su "primitivismo", la semilla del género ya estaba presente en ese iniciático juego, que se centraba en la creación de estructuras en el entorno de una isla, con atención al desarrollo y suministro para su evolución y bajo la influencia negativa de fenómenos meteorológicos que impedían su crecimiento.

Pero, la verdadera simulación de creación de espacios cívicos se inicia con la saga *SimCity*³, desarrollada por Will Wright en 1989 (Figura 8). El extraño objetivo para actuar consistía en: ¡controlar el tráfico de la ciudad! En su momento fue una propuesta preocupante para el mercado, ya que el jugador ni ganaba, ni perdía. Su gancho adictivo se basaba en una cuestión tan simple como la simulación de control y gestión sobre el tránsito de una ciudad. Posteriormente la saga ha evolucionado hasta convertirse en un auténtico simulador de desarrollo y crecimiento de grandes urbes. Entre las numerosas versiones, actualizaciones y tendencias, en 2015, se lanzó la versión *Cities: Skylines*, donde partiendo de un pequeño pueblo y el terreno a su alrededor, se puede llegar a construir una megaciudad con increíbles rascacielos. En su edición paralela *Green City* (2015) se introducen conceptos básicos de desarrollo sostenible y social. Y por último, la versión más social, *SimCity Societies* (2007) donde la acción del juego no consiste tanto en las construcciones de grandes metrópolis, sino en la mejora y optimización de esas ciudades en consonancia con su "comunidad" social. En la actualidad la mayoría de las plataformas videogames han saltado a formatos de apps para móviles, por ejemplo, *Worlds of Tomorrow* (2017) presenta una estética de dibujos animados inspirada en la serie *Futurama*.

3. *SimCity BuildIt*. Disponible en: <https://www.ea.com/es-es/games/simcity/simcity-buildit>. Acceso en: 15 jun. 2021.

Figura 8: *SimCity*. Captura de tela



Fonte: <https://commons.wikimedia.org>.

La otra gran saga de “escenario social utópico” son las diferentes versiones de *Los Sims*. El primer juego fue lanzado en el año 2000, tras muchas vicisitudes de su creador, también Will Wright, y las empresas Maxis y Electronic Arts. La propuesta de *Los Sims*, al igual que *Simcity* era algo diferente a lo que la industria del videojuego estaba acostumbrada: no había un objetivo claro y prefijado que realizar (o destruir, o matar), sino que son los propios participantes los que definen y delimitan las acciones de sus personajes y sus significados. Obviamente estas decisiones, como acontece en el mundo real, nos pueden proporcionar un

mundo más o menos idílico de armonía y justicia social, o pueden degenerar en un caos absoluto. En la tercera entrega *The Sims 3: Into the Future*⁴ podemos hacer un viaje al futuro y ver como podría ser en la ciudad ideal *Oasis Landing*. De vuelta al presente, las decisiones que tomemos en el juego, cómo socialicemos, cómo nos relacionamos con nuestros vecinos y familiares, cómo modificamos los espacios habitables (casas, calles, plazas, avenidas y edificios) harán posible la existencia de ese futuro o, si nuestras acciones son negativas, el desarrollo de un futuro caótico y desastroso. En el mundo empresarial, en la primera aparición de *Los Sims*, se pensó que esta absoluta libertad de acción no sería entendida por los jugadores, pero rápidamente fue asumida y, además, amplió la esfera del juego fuera del ámbito “friki” gamer a otros colectivos.

Distopía lúdica y terror

Muchas de las estructuras narrativas de la distopía lúdica se plantean a partir de elementos propios de terror tomados de la cultura popular y audiovisual (cine, tv, comics) como los zombies, vampiros, hombres lobos, etc. Pero también de la aparición de futuros postapocalípticos o de imaginarios de utopías fallidas, como sucede con el marco filosófico de la saga *Bioshock*, anteriormente comentada. A esta forma de mundo ludoficcional se le añade, además, un conjunto de mecánicas de juego que se orienta a la supervivencia: la asimetría entre un protagonista débil y unos enemigos mejor dotados, la escasez de recursos (armas, munición, elementos de curación), el diseño de niveles con es-

4. *The Sims 3: Into the Future. Oasis Landing*. Disponible en: https://sims.fandom.com/wiki/Oasis_Landing. Acceso en: 15 jun. 2021.

estructuras inestables y caminos poco habituales o las estrategias de sigilo. Según diferentes investigadores (GOLDSTEIN, 2014; SPARKS, 2012; WALTERS, 2004) el atractivo de las películas de terror consiste en las diferentes sensaciones, a veces contradictorias, que nos producen. Dentro del denominado “proceso de transferencia de excitación”, cuando presenciamos algo que nos asusta, producimos adrenalina, nuestro pulso se acelera, sufrimos alteraciones de la respiración, pero cuando el estímulo fílmico termina, sus efectos de excitación permanecen, y potencian otras emociones como disfrutar de la compañía de los amigos. De esta forma, pasamos rápidamente del susto al disfrute. De manera parecida, ocurre en los videogames, asumiendo además el rol de acción en primera persona, sintiendo que cada reto superado es un feedback positivo y satisfaciendo la necesidad de sensaciones fuertes desde la privacidad cómoda de “mi habitación”.

En los juegos de planteamientos distópicos podemos encontrar una subdivisión (RODRÍGUEZ, sin fecha, online):

- Narrativa anti-utópica: se usan argumentos utópicos para acabar creando una sociedad donde reina el caos. Carácter literario per sé.
- Narrativa distópica: no hacen falta argumentos utópicos para crear la sociedad distópica. Sólo necesitamos seguir como estamos ahora para crear esa distopía. Busca alertar a los usuarios para cambiar el rumbo de la sociedad actual y buscar un camino alternativo. En estos títulos, lo lúdico también se manifiesta como el viaje y la exploración de un espacio antaño civilizado y ahora salvaje.

Figura 9: *We happy few*. Captura de tela.



Fonte: Playstation

Entre los primeros (narrativa anti-utópica) encontramos a *We happy few*⁵ (Figura 9). La trama se desarrolla en Inglaterra de los años sesenta. Tras haber perdido la segunda guerra mundial contra Alemania, la sociedad está sumida bajo un régimen autoritario que obliga a sus habitantes a tomar una droga llamada *Júbilo*. Su objetivo: alcanzar la "Felicidad reglamentaria" bajo una realidad caótica (presencia distópica real en el juego frente a ilusiones alucinógenas utópicas) y tomar la "pastilla", droga para vivir en una falsa sociedad (objetos cotidianos). Además, la potencia tecnológica de los juegos contemporáneos ha permitido generar distopías en sistemas de mundo abierto, como en la saga *Fallout*⁶. La acción se desarrolla en los siglos 22 y 23, aunque la estética visual esta inspirada en la cultura de posguerra de los años 50 en Estados Unidos: una combinación de esperanza y progreso tecnológico, junto con el miedo a la aniquilación nuclear. Estas sagas extienden la sensación de desolación y caída del orden establecido no sólo como fenómeno social (pocos supervivientes, condiciones de vida deplorables y dramas humanos en forma de misiones), sino también como consecuencia espacial.

Entre los segundos (narrativa distópica) un buen ejemplo es *The Red Strings Club*⁷, donde la historia del juego mezcla el estilo cyberpunk y la corriente filosófica del transhumanismo. Las posibilidades de mejora y evolución de la humanidad con la

5. *We happy few*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=YkQcBo4A76k>. Acceso en: 15 jun. 2021.

6. *Fallou*. Disponible en: <https://youtu.be/M9FGaan35s0>. Acceso: 15 jun. 2021.

7. *The Red Strings Club*. Disponible en: <https://youtu.be/lkwKVukDsXQ>. Acceso en: 15 jun. 2021.

biotecnología, la automatización y la digitalización. En el juego un chip tecnológico optimiza los condicionamientos sociales:

- Las tecnologías para el “regeneramiento optimo” humano deben estar disponibles para cualquier usuario.
- Los individuos tienen derecho a transformar sus propios cuerpos como ellos deseen.

En los diálogos del juego es donde se construye la narrativa distópica. Al conectar la realidad social que están viviendo los personajes con las creencias e ideas del jugador, nos encontramos con aquel carácter disuasorio y de toma de decisiones del jugador que le enfrenta a sus propias decisiones en el mundo real, fuera de la esfera game. La estética es muy especial, ya que rompe con el realismo al uso en los videojuegos, para retomar un imaginario completamente pixelado. Lo importante es el mensaje.

Conclusiones

Ante la pregunta “¿Son los videojuegos el mejor producto cultural (actual) para las distopías?”, el teórico y especialista en videogames Antonio José Planells, profesor de la Fundación Tecnocampus indica:

No necesariamente. Los videojuegos, como todo medio, deben buscar sus formas expresivas para vehicular qué significa una distopía y cómo su contenido profundo (no únicamente superficial) se relaciona con las mecánicas de juego. Las distopías funcionan a nivel narrativo. Un mundo donde el caos ha triunfado siempre da más juego que uno donde las reglas fluyen y no existen problemas. (REQUENA, 2017, online)

Pero si la utopía es un argumento naiv para jugar (controlar) con las personas, aunque sean virtuales, y la distopía deviene la excusa para un FPS (*first-person shooter* significa disparos en primera persona) con múltiples enemigos, entonces empobrecemos el medio lúdico al simplificar estos complejos conceptos y convertirlos en simples telón de fondo atractivo, en lugar de emplearlos como un lugar de reflexión sobre nuestro mundo. El punto más negativo del abuso del concepto narrativo – mundo – escenario de la distopía es su etiqueta simplificada como “espacio desastroso donde sobrevivir” y, por lo tanto, el “ya lo he visto mil veces” (REQUENA, 2017, online). Ver el listado al final de los 81 games con narrativas distópicas obtenido de Wikipedia realizado el 26/04/2019. Probablemente hoy hay muchos más.

Desde luego los desarrollos utópicos y distópicos funcionan como un marco excepcional a la hora de situar la narrativa y la complejidad de un videojuego. Justamente su interés y su incidencia aparece cuando es necesario encontrar soluciones que no existen a problemas planteados por los propios

diseñadores y guionistas, tanto en los metaversos, como posteriormente en el mundo real. En este sentido, un buen ejemplo es el vídeo experimental *How to Disappear* del colectivo artístico austriaco *Total Refusal*. Este colectivo realiza un análisis sobre la historia de la desertión y el pacifismo (utópico) frente a la guerra, pero utiliza como material el videojuego de guerra en línea *Battlefield V* (2018). Desde el propio juego, donde los gamers que controlan la acción no “pueden” abandonar el campo de batalla o rendirse, mostrando ciertos paralelismos irónicos y provocativos entre el combate digital y la vida real, inventan nuevas formas de desobediencia pacifista virtual para sus soldados.⁸

Referencias

ANDRADE, Vinicius; COLORDO, Arturo; MORENO, Isidro. (Eds.) **ArTecnología**. Conocimiento aumentado y accesibilidad. Madrid: UCM, 2014.

BUCK-MORS, Susan. **Mundo soñado y catástrofe: la desaparición de la utopía de masas en el Este y el Oeste**. Madrid: A. Machado Libros, 2004.

CABREAR, José. **Las 10 mejores distopías del videojuego**. Disponible en: <https://es.ign.com/videojuegos/150400/feature/las-10-mejores-distopias-del-videojuego>. Acceso en: 15 jun. 2021.

CARMONA, Fernando; GARCÍA, José Miguel. **La utopía en la literatura y en la historia**. Murcia: EDITUM, 2008.

8. *How to Disappear*. Disponible en: <https://aeon.co/videos/what-happens-when-pacifist-soldiers-search-for-peace-in-a-war-video-game>. Acceso en: 15 jun. 2021.

CATEGORÍA: Género de videojuegos. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9nero_de_videojuegos#Sandbox. Acceso en: 15 jun. 2021.

CATEGORÍA: Videojuegos distópicos. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Categor%C3%ADa:Videojuegos_dist%C3%B3picos. Acceso en: 15 jun 2021.

FAJARDO, Roberto. Arte, utopía y el espacio intermediario: el espacio de las formas simbólicas. **Fedro, Revista de estética y teoría de las artes**. n. 5, p. 91-101, 2007.

GAJA I DÍAZ, Fernando. **Futurópolis**. Entre la tecnoutopia y la ecodistopia o viceversa. Madrid: Díaz y Pons, 2016.

GOLDSTEIN, Jeffrey. The attractions of violent entertainment. **Media psychology**, v. 1, n. 3, p. 271-282, 1999.

IZQUIERDO, Adriana. **"The Red Strings Club", el videojuego cyberpunk que hizo tambalear las convicciones de sus propios creadores**. Disponible en: <https://www.xataka.com/videojuegos/the-red-strings-club-videojuego-cyberpunk-que-hizo-tambalear-convicciones-sus-propios-creadores>. Acceso en: 15 jun. 2021.

JAMESON, Fredric. **Arqueologías del futuro: El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción**. Madrid: AKAL, 2009.

MORO, Tomás. **Utopía**. Madrid: Circulo de Bellas Artes, 2011.

MUMFORD, Lewis. **Historia de las utopías**. Logroño: Pepitas De Calabaza, 2013.

PARRA, Sergio. **Necesitamos un metaverso en el que vivir y la COVID-19 está acelerando su implantación.** Disponible en: <https://www.yorokobu.es/metaversos-en-los-videojuegos>. Acceso en: 15 jun. 2021.

PEÑATE DOMÍNGUEZ, Federico, La huella del pasado en el universo distópico de BioShock. En Press Button. **Revista de Videojuegos. Revista digital sobre Videojuegos**, v. I, n. 1, p. 10-38, 2015. Disponible en: https://www.academia.edu/21816312/La_huella_del_pasado_en_el_universo_BioShock. Acceso en: 15 jun. 2021.

PROGETTO PRADA ARTE (ed.). **The Small Utopia: Ars Multiplicata.** Milan: Fondazione Prada, 2012.

REQUENA, Nacho. **Cambiando la historia.** Disponible en: https://as.com/meristation/2017/11/20/reportajes/1511161200_170873.html. Acceso en: 15 jun. 2021.

RODRÍGUEZ, Álvaro. **#Gamisofía - Anti-utopía y Distopía en los videojuegos.** Disponible en: <https://gamika.es/articulos/gamisofia-anti-utopia-y-distopia-en-los-videojuegos>. Acceso en: 15 jun. 2021.

VENEGAS, Alberto. **BioShock y el alma de Estados Unidos.** Madrid: Héroe de Papel, 2017.

SPARKS, Glenn G. **Media effects research: A basic overview.** Boston: Cengage Learning, 2012.

WALTERS, Glenn D. Understanding the Popular Appeal of Horror Cinema: An Integrated-Interactive Model. **Journal of Media Psychology**, v. 9, n. 2, p. 10-35, 2004.

Listado de videogames con narrativas distópicas:

(https://es.wikipedia.org/wiki/Categor%C3%ADa:Videojuegos_dist%C3%B3picos)

B		D		H		J
Battlefield 2142		Death Stranding		Half-Life 2		Jak II
Beneath a Steel Sky		Deus Ex		Half-Life 2: Episode One		K
BioShock		Deus Ex (serie)		Half-Life 2: Episode Two		Kikokugai: The Cyber Slayer
BioShock 2		Deus Ex: Human Revolution		Half-Life 2: Lost Coast		L
BioShock Infinite		Deus Ex: Mankind Divided		Half-Life: Alyx		La gran aventura LEGO 2 (videojuego)
BioShock Infinite: Panteón Marino		Dishonored		Haze (videojuego)		La Gran Aventura Lego: el Videojuego
BlazBlue (serie)		Dishonored 2		Homefront		
C		Doom Eterna		Homefront: The Revolution		M
Call of Duty: Black Ops 3	F	Far Cry 3: Blood Dragon		Horizon Zero Dawn		Mega Man Zero 4
Call of Duty: Ghosts		Fighting Force 2		I		Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
Call of Duty: Modern Warfare 3		Final Fantasy VI		Infamous (videojuego)		Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
Compilation of Final Fantasy VII		Final Fantasy VII Remake		Infamous 2		Metro 2033 (videojuego)
Concrete Genie		Final Fantasy XIII		Infamous: First Light		Mirror's Edge
Crackdown		G		Infamous: Second Son		N
Crackdown 2		Gears of War		Injustice 2		Nier (videojuego)
Crackdown 3		Guilty Gear (serie)		Injustice: Dioses entre nosotros		Not Tonight (videojuego)
Crisis 2				Inside (videojuego)		
Crisis 3						

O	T
Observer (videojuego)	The Last of Us
Oni (videojuego)	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier
P	Tom Clancy's The Division
Papers, Please	W
Planetarian: Chiisana Hoshi no Yume	Wolfenstein II: The New Colossus
R	Wolfenstein: The New Order
Red Faction: Guerrilla	X
République (videojuego)	XCOM 2
Revolution X	Y
Robotron: 2084	Year Zero (juego de realidad alternativa)
S	
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga	
Soma (videojuego)	
Spec Ops: The Line	
Spider-Man: Edge of Time	
Sunset Overdrive	
Syndicate (Videojuego de 2012)	



Ricardo Iglesias García é licenciado pela Faculdade de Filosofia e Letras, 1989 (Universidade Autônoma de Madrid). Cursos de doutorado: Arte, território e cultura da mídia, 2001-2003. Faculdade de Belas Artes (Universidade de Barcelona). PhD Cum Laude, menção europeia, 2012. Faculdade de Belas Artes (Universidade de Barcelona). Tese: *Robótica como experimentação artística. Uma abordagem histórica da evolução das máquinas autômatas do prisma da estética*. Prêmio extraordinário 2011-2012 PhD. Após trabalhar por 20 anos na Faculdade de Belas Artes da Universidade de Barcelona, é atualmente professor da Faculdade de Belas Artes da Universidade Complutense de Madri. Ele também ministrou aulas em diferentes centros como: Escola Massana, Elisava, Escola Superior de Design ESDI, Instituto Europeu de Design IED, Instituto Superior de Design IDEP. Seu site pode ser acessado no seguinte endereço: www.ricardoiglesias.net.

SOBRE O E-BOOK

Tipologia: Acumin Pro, Frutiger LT, Eligible

Publicação: Cegraf UFG.
Câmpus Samambaia, Goiânia-
Goiás, Brasil. CEP 74690-900
Fone: (62) 3521-1358
<https://cegraf.ufg.br>

