

Hubo un tiempo que fue

Sobre lo *retro* y los reenvíos del videojuego a su pasado

There was a time that was
On *retro* and video game returns to the past

Houve uma época em que era
Sobre o *retro* e o regresso dos videojogos ao passado

DOI: <http://doi.org/10.18861/ic.2025.20.1.4020>

► DIEGO MATÉ

diegomateyo@gmail.com - Ciudad Autónoma de Buenos Aires -
Universidad Nacional de las Artes, Argentina.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5791-0847>

CÓMO CITAR: Maté, D. (2025). Hubo un tiempo que fue. Sobre lo *retro* y los reenvíos del videojuego a su pasado. *InMediaciones de la Comunicación*, 20(1). DOI: <http://doi.org/10.18861/ic.2025.20.1.4020>

Fecha de recepción: 27 de septiembre de 2024

Fecha de aceptación: 27 de febrero de 2025

RESUMEN

Desde la mirada de la sociosemiótica, este artículo aborda el videojuego, sus productos y prácticas sociales atendiendo a los modos de comportamiento del sentido de lo *retro*. Las investigaciones surgidas en el campo de los *game studies* abordado la cuestión de lo *retro* mayormente desde la categoría de *nostalgia* y han adoptado posiciones celebratorias o lapidarias que no permitieron avanzar en la comprensión del fenómeno. El presente trabajo propone un análisis que repara en el funcionamiento de taxonomías estilísticas, la autoconciencia de ciertos géneros respecto de su propia

historia y el intento de restaurar experiencias lúdicas vinculadas a viejos dispositivos. El artículo propone una aproximación a lo *retro* siguiendo los conceptos de estilo, género y dispositivo. Esta segmentación de la pregunta por los reenvíos al pasado revela que lo *retro* puede exhibir funcionamientos semióticos distintos según la dimensión observada: taxonomías estilísticas como la de 8 *bits* o Color Graphics Adapter (CGA) prometen un retorno a un momento tecnológico, aunque sus sistemas de referencia se concentran en un corpus delimitado de juegos y operaciones expresivas; la sobriedad nostálgica de un género como el de lucha evidencia una tensión entre *aggiornamento* audiovisual y la insistencia de viejos placeres táctiles. El lanzamiento de nuevos juegos para antiguas consolas confirma que el disfrute del videojuego no se reduce a sus mundos diegéticos, sino que también se despliega en torno al dispositivo y a los paratextos, como cajas y manuales, que han acompañado la vida del medio y sus consumos desde sus orígenes.

PALABRAS CLAVE: videojuego, *retro*, sociosemiótica, género, estilo.

ABSTRACT

This article approaches video games, their products and social practices from a socio-semiotic perspective, focusing on the modes of behavior of the sense associated with *retro*. The research that appeared in the field of game studies approached the issue of *retro* mostly from

the category of nostalgia and have taken celebratory or lapidary positions that did not advance the understanding of the phenomenon. Here we propose an analysis that examines the functioning of stylistic taxonomies, the self-consciousness of some genres with regard to their own history and the attempt to restore playful experiences attached to old devices. The article proposes an approach to retro following the concepts of style, genre and device. This segmentation of the question around the references to the past reveals that retro can exhibit different semiotic functions depending on the dimension observed: stylistic taxonomies such as 8-bit or CGA promise a return to a technological moment, even if their reference systems concentrate on a delimited corpus of games and expressive operations; the nostalgic survival of a specific genre such as fighting games evidences a tension between audiovisual modernization and the insistence on old tactile pleasures; and the launching of new games for old consoles confirms that the enjoyment of video games is not restricted to their diegetic worlds, but also extends to the device and paratexts (such as boxes and manuals) that have accompanied the life of the medium and its consumption since its origins.

KEYWORDS: *video game, retro, sociosemiotics, genre, style.*

RESUMO

A partir da perspectiva da sociosemiótica, este artigo aborda os videogames, seus produtos e práticas sociais, analisando os modos de comportamento do sentido de

retrô. As pesquisas que surgiram no campo dos estudos de jogos abordaram a questão do retrô principalmente a partir da categoria da nostalgia e adotaram posições comemorativas ou lapidares que não nos permitiram avançar na compreensão do fenômeno. Este artigo propõe uma análise que observa o funcionamento de taxonomias estilísticas, a autoconsciência de certos gêneros em relação à sua própria história e a tentativa de restaurar experiências lúdicas ligadas a dispositivos antigos. O artigo propõe uma abordagem retrô seguindo os conceitos de estilo, gênero e dispositivo. O artigo propõe uma abordagem do retrô seguindo os conceitos de estilo, gênero e dispositivo. Essa segmentação da questão do retorno ao passado revela que o retrô pode exibir diferentes funções semióticas, dependendo da dimensão observada: taxonomias estilísticas como 8 bits ou Color Graphics Adapter (CGA) prometem um retorno a um momento tecnológico, embora seus sistemas de referência se concentrem em um corpus delimitado de jogos e operações expressivas; a sobrevivência nostálgica de um gênero como o jogo de luta mostra uma tensão entre o *aggiornamento* audiovisual e a insistência em antigos prazeres táteis. O lançamento de novos jogos para consoles antigos confirma que o prazer dos videogames não se limita a seus mundos diegéticos, mas também se desdobra em torno do dispositivo e dos paratextos, como caixas e manuais, que acompanharam a vida do meio e seu consumo desde suas origens.

PALAVRAS-CHAVE: *videojogo, retro, sociosemiótica, gênero, estilo.*

1. INTRODUCCIÓN

Desde hace años la producción del videojuego hace referencia de manera regular a su propio pasado. El repertorio de operaciones que remiten al pasado mediático incluye desde guiños y citas hasta imitaciones a mayor escala de géneros y modos de hacer de otros momentos históricos. La consolidación de las estilísticas pixeladas confirmó el ascenso de una autoconciencia que en la década de 1990 y comienzos del nuevo milenio hubiera sido inconcebible: bajo la nominación de lo *retro*, la oferta actual admite la réplica sensorial de juegos del pasado en un medio que desde sus inicios en 1971 estuvo atravesado por la búsqueda del fotorrealismo visual, la fluidez del movimiento y la expansión (de entornos, de objetos, de enemigos, de formas de jugar, etc.). Si en un primer momento estos reenvíos se localizaron en los proyectos de estudios y desarrolladores independientes, en el presente pueden hallarse en producciones medias y triple A¹.

Los *game studies*, el campo de estudios dedicado al videojuego, abordó con frecuencia estos reenvíos bajo categorías como la de la nostalgia. Esa entrada teórica al problema centralizó el estudio en torno una visión generalista de los efectos discursivos al tiempo que dificultó la descripción de las operaciones textuales y de sus niveles de despliegue, de las que hoy, después de numerosos *papers*, no se conoce mucho. Desde una perspectiva sociosemiótica, este trabajo propone una aproximación a lo *retro* que atiende al funcionamiento discursivo del fenómeno. Para ello se abandona la indagación de lo nostálgico y se adopta un enfoque basado en las categorías de género, estilo y dispositivo. Esa segmentación muestra que lo *retro* en el videojuego no puede circunscribirse como un fenómeno homogéneo, sino como uno complejo y variable que opera en distintos niveles y escalas de observación.

1.1. Comienzos de lo *retro*

A comienzos del nuevo milenio, el videojuego atravesó una serie de transformaciones que iban a acabar por reconfigurar su lugar social. Entre algunos de esos cambios pueden contarse los distintos tipos de intercambios con el campo de las artes (Clarke & Mitchell, 2013; Schrank, 2014; Sharp, 2015) y con otras esferas de la cultura ajenas al entretenimiento como la política (Bogost, 2007) o el periodismo (Bogost, Ferrari & Schweizer, 2010), lo que introdujo novedades en el funcionamiento semiótico de sus productos. Al mismo tiempo, bajo la rúbrica de *art-game*, primero, y de *walking simulator*, después, se regularizaron quiebres de la *ludicidad* que había organizado la producción del medio durante sus casi cinco décadas de vida: la oferta videolúdica incorporó, así, propuestas discursivas en las que el desafío aparecía atenuado o borrado de la superficie textual y, en su lugar, emergían propuestas que trocaban lo lúdico

¹ Clasificación que designa juegos industriales producidos por estudios y lanzados por publishers de gran escala.

por lo exploratorio o lo contemplativo (Carbo-Mascarell, 2016). En el contexto de estas transformaciones, un cambio decisivo fue la creciente autoconciencia que el medio empezó a exhibir respecto de su propia historia: cada vez con más frecuencia, distintos juegos realizaban guiños o reenvíos a juegos, géneros y estilos del pasado. La frecuencia y popularización de esos reenvíos terminaron por minar la dominancia del realismo tridimensional, que desde comienzos de los 90 proveyó un norte expresivo, obturando otros modos de representación (Maté, 2021). La nueva conciencia del pasado mediático posibilitó una serie de recuperaciones de recursos tanto lúdicos como audiovisuales que horadaron la dominancia estilística del realismo tridimensional: en el presente, la tridimensionalidad fotorrealista supone una opción figurativa posible, una entre muchas otras dentro de un vasto repertorio de operaciones sintetizadas en momentos históricos previos.

La conciencia de su pasado mediático impulsó al videojuego a un proceso reflexivo semejante a otros que ya se venían dando en lenguajes como el cine desde la década del 80 (Jameson, 1999), en la música a partir del 2000 (Reynolds, 2012) o en el campo del diseño (Campi, 2007). Mucho antes, Danto (2009) fue uno de los primeros en referirse al giro en la historia de las artes visuales que se habría anunciado en la década del 60, cuando parecía que, con el alcance del modernismo agotado, no quedaba en pie ningún gran relato que organizara la producción. Como efecto de esa caída, el nuevo momento histórico, la *posmodernidad*, convertía la historia del arte en un reservorio disponible del que los artistas podían apropiarse sin restricciones; la ausencia de una narrativa que discutiera con el pasado y marcara un futuro dejaba lugar a una pacífica convivencia de estilos (Danto, 2009).

La expansión del nuevo momento epocal en las artes coincide con el surgimiento del videojuego. Pero la historia del medio tiene sus propios vaivenes y oscilaciones (Maté, 2021): en 1971, el videojuego es todavía una curiosidad tecnológica sin un rumbo claro, sea comercial o estético. Recién en la década siguiente, los moldes de la previsibilidad social empiezan a organizar una oferta estable de géneros y estilos. A comienzos de los 90, la aparición de un nuevo género, el *first-person shooter*, populariza un modo nuevo de representación²: *Wolfenstein 3D*, aparecido en 1992, y *Doom*, un año después, despliegan entornos tridimensionales y recorribles en múltiples direcciones que hay que atravesar luchando contra enemigos mientras se utiliza el espacio como sitio de cobertura y contraataques. La novedad no tarda en cobrar fuerza, arrastrando gran parte de la producción videolúdica: pronto, cada género, con o sin éxito, comienza a explorar la tridimensionalidad y el creciente nivel de detalle en las texturas, personajes, objetos y espacios, aspectos que la crítica especializada evalúa. Surgen, incluso, géneros asociados de manera indeleble al 3D como el

2 Aunque no inédito: ya en 1980, Battlezone presentaba, empleando tecnología por vectores, un entorno tridimensional y recorrible desde un punto de vista en primera persona.

survival horror que, junto con el *first-person shooter*, “nacen” tridimensionales.

La carrera iniciada por la tridimensionalidad y por el fotorrealismo atraviesa los 90 y llega, sin interrupciones, hasta el presente. Pero a comienzos del nuevo milenio, juegos como *La-Mulana*, del 2006, o *Passage*, del 2007, empiezan a exhibir rupturas figurativas: el retorno a modos expresivos del pasado era algo impensable apenas unos años antes, cuando todavía cada nuevo videojuego debía adecuar su oferta expresiva a los mandatos de la tridimensionalidad y del detallismo de la imagen. La emergencia de estos juegos, que recibieron el nombre de *retro*, inician la caída del realismo tridimensional como dominante estilística. Es entonces cuando empieza a establecerse un repertorio de operaciones discursivas relativas a los *reenvíos*, las *recuperaciones* o los *retornos* al pasado mediático del videojuego. Este trabajo está dedicado a algunas modalidades recurrentes de ese fenómeno.

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Los *game studies*, el campo de estudios dedicado al juego, el videojuego y los fenómenos lúdicos, tomaron nota rápidamente de la velocidad y la escala del fenómeno. Ya en 2005, cuando lo *retro* se encontraba lejos de la expansión actual, Esposito (2005), preguntándose acerca del interés de jugadores jóvenes por viejos juegos y dispositivos, afirmaba que el contacto con esos objetos era lo más parecido, dentro de la historia del medio, a participar de una tradición, a un “volver a las raíces”. Lo *retro* ha sido considerado también como un signo de “madurez”, en el sentido de un medio que es capaz de “reflexionar” sobre sus propias formas (Latypova & Lenkevich, 2018). Wulf et al. (2018) sostienen que, a diferencia de otros medios, los vínculos con el pasado que establece el videojuego activan dimensiones sensoriales específicas, que van desde lo audiovisual hasta todo lo relacionado con la ludicidad, como la interacción y la “experticia”. Desde una visión de la industria del *gaming*, Boyer (2019) afirma que la persistencia de los juegos de *estilo neo-retro* no constituye una mera tendencia sino la “evolución natural de una forma de arte” (párr. 8).

Sloan (2016) equipara los juegos *retro* con el fenómeno de los *nostalgia film* y los piensa como juegos sobre juegos (*games-on-games*) cuyo carácter autorreflexivo permite comentar críticamente la historia del medio a la manera de, entre otros, *Braid*, de 2008, que problematiza el motivo del rescate de la princesa, frecuente en el videojuego por lo menos desde *Super Mario Bros*, de 1985. En otra línea, Heineman (2014) encuentra que el auge de lo *retro* indica la consolidación de una memoria colectiva acerca del videojuego; se trata, sostiene el autor, de una memoria que surge de la confrontación de visiones muy diferentes como las de los estudios y *publishers* y su *narrativa oficial*, que se construye en diálogo (y conflicto) con las historias “vernáculos” de las comunidades dedicadas al *retrogaming*.

En esta línea de abordajes, la noción de *retrolugar* de Venegas Ramos (2018) se inscribe en el mismo campo de problemas, pero aludiendo a espacios y períodos idealizados por la cultura de masas: “elemento que evoca o intenta reconstruir un pasado idealizado, ligero, simplificado, fácilmente reconocible y fuera del tiempo con el objetivo de servir como objeto de consumo cultural o de adorno estético” (p. 327). El texto de Venegas Ramos, que investiga la incidencia de videojuegos como la saga de *Assassins Creed* en los modos de construcción pública de momentos históricos y geografías, mantiene, al igual que autores como Reynolds o Campi, una posición crítica sobre el tema³.

Muchos de los trabajos mencionados tienen como condición de producción *The Future of Nostalgia*, el libro de Svetlana Boym (2001), y se aproximan al fenómeno desde esa categoría. El éxito de la noción de nostalgia aplicada a estudios mediáticos y sociales es indiscutible, pero resulta necesario, en el marco del tema de este trabajo, discutir su pertinencia. Como explica Boym (2001), en sus inicios la nostalgia fue considerada una aficción psíquica o un mal del ánimo, pero la autora, en cambio, concibe lo relativo a lo nostálgico desde una mirada anclada en los estudios culturales. Existe ya una problematización de la experiencia nostálgica como situada más allá de la esfera de la psicología y problematizada en productos y prácticas culturales. Los dos tipos de nostalgia propuestos por Boym poseen, de hecho, una dimensión tanto sociológica como política: la *nostalgia restauradora* busca un retorno pleno al pasado, sin pérdida, mientras que la *nostalgia reflexiva* reconstruye un pasado asumiendo que el regreso pleno es imposible. Como Boym asocia la nostalgia restauradora con los regímenes autoritarios que proclaman la recuperación de un período memorable de la historia nacional, los fenómenos culturales relacionados con los retornos del pasado, entonces, parecen confinarse a la categoría restante de la nostalgia reflexiva.

La mayoría de las investigaciones de los *game studies* dedicadas al tema adoptan el enfoque planteado por Boym (2001), sin formular algunas preguntas fundamentales. Por ejemplo: ¿puede ser considerada nostálgica cualquier referencia a un hecho o elemento expresivo del pasado? Si así fuera, ¿cómo medir o describir aspectos propios de la nostalgia como la añoranza por un lugar o una patria perdidos, aunque sean, en efecto, *lugares* mediatizados y socialmente compartidos? Los productos culturales, ¿pueden referirse al pasado sin activar esa dimensión *añorante*, es decir, sin que la evocación temática la pérdida? Boym es clara respecto de otro problema: la nostalgia puede tener como objeto acontecimientos y tiempos no vividos. Es posible añorar,

³ Estas posiciones tuvieron un crecimiento evidente en la última década y media. Fisher (2013), en línea con Jameson (1999), sostuvo que el retorno insistente del pasado, ligado a la lógica del capitalismo tardío, no solo sugiere el desdibujamiento del futuro (su “cancelación”) y de la historia, sino también un debilitamiento del presente. La crítica de Tanner (2024) toma un curso diferente: el auge del acceso a la cultura, en vez de favorecer la emoción nostálgica, en realidad la liquidaría, ya que, afirma el autor, no puede haber experiencia nostálgica cuando el pasado inunda el presente.

así, espacios o hechos mediados por la cultura, trabajados por los *mass media* bajo formas ficcionales. ¿Podrán existir, entonces, evocaciones del pasado que no impliquen necesariamente una posición nostálgica, donde el retorno sea, antes que penoso, vital, gozoso?

Lo que estas preguntas ponen de manifiesto es la baja productividad de la categoría de nostalgia cuando se la aplica a fenómenos culturales: la noción parece retener aspectos subjetivos, de orden psicológico o mental, que dificultan su despliegue en objetos mediáticos. La categoría, además, parte de una premisa problemática: las referencias al pasado activarían siempre, necesariamente, algún tipo de añoranza. Este efecto hace perder de vista, a su vez, los reenvíos al pasado de carácter celebratorio. Por ello, muchas veces, la noción obtura una mirada más localizada que atienda a los mecanismos semióticos que posibilitan la evocación de un pasado y las dimensiones sobre las que se construye ese reenvío.

A continuación, propondremos algunos ejes que contribuyan, desde una perspectiva semiótica, a organizar un mapa general de los reenvíos al pasado del videojuego, tomando distancia de la pregunta acerca del carácter anímico de la evocación y evitando las generalidades a las que suele conducir la categoría de nostalgia. Abordaremos los reenvíos al pasado mediático más allá de su carácter presuntamente nostálgico, atendiendo, en cambio, a los modos en los que otros períodos y sus rasgos característicos son apropiados y operativizados discursivamente por el videojuego actual.

3. LA PERTINENCIA DE UNA PERSPECTIVA SEMIÓTICA

Una aproximación semiótica a la cuestión de los reenvíos al pasado puede ayudar a comprender problemas que los *game studies* tienden a pasar por alto. De esta manera, no rechazamos la categoría de nostalgia como objeto de estudio mediático, sino que proponemos suspenderla⁴ para emplear en su lugar, nociones como la de *reenvío* o *retorno*, conceptos entendidos, en el horizonte del problema que nos ocupa, como una explicitación discursiva de ciertas operaciones textuales asociadas con un momento expresivo. Este fenómeno convoca un tipo particular de enunciación (Metz, 1990; Verón, 2005): *exhibida*, *mostrada* u *opaca*, un quehacer textual que se cifra en la elaboración de saberes compartidos, cuyo despliegue produce el efecto discursivo de complicidad y de una simetría entre las figuras de enunciator y enunciatario⁵.

Otro aporte de la perspectiva es el de la segmentación de los niveles textuales

⁴ Hablamos de "suspensión" y no de descarte por razones obvias: el estudio de la capacidad del videojuego, de sus productos y de sus dispositivos para suscitar emociones relacionadas con la añoranza es un campo de trabajo existente, aunque todavía en expansión, como lo muestran, entre otros, Wulf et al. (2018) cuando se refieren a trabajos cualitativos que confirman los vasos comunicantes entre el medio, la propia biografía y la evocación nostálgica.

⁵ Desde la noción de *pastiche*, sin referirse a la enunciación, Sloan (2016) da cuenta de algo parecido cuando afirma que estos juegos "requieren que el lector (jugador) trabaje para comprender y hacer sentido de las referencias" (p.37).

en los que parece desplegarse el fenómeno. Si bien algunos trabajos provenientes de los *game studies* notan que los reenvíos al pasado trabajan en dimensiones diferentes, es raro que las investigaciones se detengan en el ordenamiento y fragmentación del problema⁶. Desde una mirada sociosemiótica parece claro que los retornos al pasado operan en niveles claramente distinguibles: no son lo mismo las evocaciones de ciertos dispositivos que las que dan cuenta de géneros, operaciones expresivas particulares, determinados momentos estilísticos o que mixturán algunos de los elementos anteriores. Se trata de comprender qué modalidades de comportamiento del sentido sostienen el fenómeno de lo *retro* en el videojuego atendiendo a dimensiones como las de los estilos, los géneros o el dispositivo. Estos *cortes* no buscan (ni podrían) agotar la complejidad del objeto de estudio; su implementación pretende, más bien, demostrar la pertinencia de un enfoque semiótico del tema y esbozar un primer mapa, necesariamente tentativo, del fenómeno.

El marco teórico del trabajo se constituye, entonces, partiendo de la perspectiva sociosemiótica en diálogo con nociones y desarrollos propios de los *game studies* en torno a la investigación de las discursividades lúdicas y videolúdicas. La conformación del corpus sigue los tres ejes propuestos: géneros, estilos y dispositivos. De los dos primeros ejes se analizan respectivamente dos casos, mientras que en el tercero se trabaja con uno. La elección de los casos responde al carácter representativo de las tendencias trabajadas: esperamos, así, que su análisis permita considerarlos como muestra de procesos discursivos de mayor escala. Finalmente, la segmentación en tres ejes responde a problemas y a operaciones textuales encontrados durante la indagación semiótica del fenómeno: parece claro, desde esta perspectiva, que la complejidad de lo *retro* no puede estudiarse en su generalidad y, al mismo tiempo, que su funcionamiento se desarrolla en buena medida (pero no únicamente) dentro de la órbita de dimensiones como las de los géneros, los estilos y los dispositivos.

4. GRADO CERO: NUEVOS Y VIEJOS PASADOS

En este apartado presentaremos algunos fenómenos asociados con el pasado, pero como no se trata de juegos desarrollados en la actualidad, sino de prácticas culturales y relanzamientos de productos ya existentes, no serán analizados en profundidad. Seguimos, en este sentido, la tendencia ya establecida que consiste en distinguir, dentro del campo de problemas de lo *retro* en el videojuego, la práctica del *retrogaming* –que se analizará a continuación– de la producción de juegos *retro*, que suele abarcar las obras desarrolladas en la actualidad que tematizan el pasado del medio. Así lo entienden, entre otros, Latypova y Lekevich (2018):

⁶ Boyer (2019), por ejemplo, se refiere a “decisiones de diseño en mecánicas, estilo y estéticas” (párr. 1), pero su trabajo analiza el fenómeno en términos globales sin detenerse en esas de esas dimensiones.

Conviene precisar que usamos el término “retro game” de forma bastante estricta: como “retro” se refiere a estilos del pasado, solo puede aplicarse a juegos actuales, no a juegos clásicos (aunque la práctica del *retrogaming* en sí misma implica jugar juegos antiguos). (p. 1)⁷

También Boyer (2018) diferencia con nitidez el *retrogaming* de los juegos *retro*, en tanto que el primero designa el “jugar juegos ‘retro’ originales”.

El *retrogaming* remite así al consumo de videojuegos de momentos históricos previos. Este tipo de práctica, de larga vida social⁸, posee dimensiones y niveles que los usuarios diferencian sin problemas: por un lado se encuentra el uso de viejos dispositivos, controladores y soportes cuya exhumación busca replicar una determinada experiencia lúdica y audiovisual; por el otro, el lanzamiento del software MAME en 1997 permitió acceder a una biblioteca de juegos de arcades y otros aparatos y volvió frecuente, así, la utilización de *emuladores*, cuyo uso busca suplir la carencia de los dispositivos originales realizando una imitación de los juegos (Boyer, 2018). El *retrogaming* en su conjunto se inscribe en un tipo de fruición estética del pasado semejante a la que se rastrea, en el horizonte de otros medios, en la escucha de discos o el visionado de viejos Video Home System (VHS) y supone, entonces, un fenómeno de reconocimiento, es decir, una apropiación tecnológica y fruitiva mediada por una profusa metadiscursividad acompañante⁹ cuya sistematización corresponde a *fans* y *gamers*.

El carácter casi siempre independiente y artesanal del *retrogaming* tiene como contrapartida una tendencia comercial, la de los lanzamientos de colecciones de juegos de un mismo estudio, género o saga cuya promoción se cifra en la posibilidad de acceso a juegos del pasado y a sus paratextos (digitalizados) como cajas, manuales, portadas o ilustraciones (Heineman, 2014). La publicación de compilados como *Sega Genesis Classics* –en 2010–, *Halo: The Master Chief Collection* –2014–, *Capcom Beat ‘Em Up Bundle* –2018– o *Castlevania Dominus Collection* –2024– indica que la obsesión del medio con los juegos de su pasado no es únicamente un fenómeno de reconocimiento (Verón, 1998) como los que rodean al *retrogaming*, sino que también en la instancia de producción se encuentran insistencias por el rescate y puesta en disponibilidad de obras de tiempos anteriores.

7 It is worth to precise that we use term “retro game” rather strict: as “retro” refers to the styles of the past, it can be applicable only to the up-to-date games, not to classical games (although the practice of retro gaming itself implies playing old games) [Traducción del autor de este artículo].

8 Heineman (2014) fija sus inicios a mediados de 1990, cuando el avance de internet ayudó a moldear las comunidades que harían posible el establecimiento del fenómeno. En una línea parecida, Esposito (2005) sostiene que la emoción nostálgica por el videojuego empezó en los 90.

9 Los grupos en redes sociales y espacios en foros son ricos en discusiones que problematizan (pero al mismo tiempo fijan) el funcionamiento taxonómico del *retrogaming*, lo que incluye qué juego o dispositivo debería aceptarse o excluirse, las hostilidades entre los bandos de quienes emplean dispositivos originales y quienes utilizan emuladores, los modos “correctos” de hacer funcionar tanto un dispositivo como un emulador para recrear lo más fielmente que se pueda la experiencia buscada, etc.

De manera parecida a lo que sucede en el ecosistema mediático contemporáneo, con el lanzamiento de nuevas versiones bajo la forma de remasterizaciones, *director's cut* o reestrenos en salas, en el videojuego son ya frecuentes las *remakes* de juegos considerados emblemáticos de ciertos géneros, momentos o dispositivos. Por el momento, solo aludiremos a las versiones remasterizadas que buscan que los cambios realizados no alteren sensiblemente la experiencia del juego original¹⁰. No incluimos en este apartado las *remakes* que implican prácticamente el desarrollo de un nuevo producto, como sucede, por caso, con la saga *Resident Evil* que va de 1996 2023, cuyas remasterizaciones suponen, más allá de la remisión a los juegos originales, transformaciones sustanciales que atenúan la relación con el pasado: en esa franquicia, por ejemplo, las *remakes* de las primeras entregas incorporan el punto de vista móvil en tercera persona, lo que en la cronología original apareció como gran novedad expresiva recién en *Resident Evil 4*, de 2005, primer capítulo de la serie que abandonó la representación visual en planos estáticos de los juegos anteriores.

Es necesario mencionar que existen cada vez más juegos en los que el reenvío al pasado videolúdico se articula además con remisiones a la historia de otros medios y lenguajes. Un caso popular fue *Cuphead*, aparecida en 2017, que desde las restricciones del género de plataformas y del estilo *souls*¹¹ imita la retoricidad de los personajes, el movimiento, el color, la textura visual o la banda sonora del género animado del *cartoon* (Ruiz Cañero, 2019). Hay otros casos, ya publicados o todavía en desarrollo, que giran en torno de la imitación minuciosa del *cartoon*, en especial del período clásico de Disney, leído desde géneros muy distintos, como lo hace el juego de terror *Bendy and the Ink Machine*, también de 2017, o el *first-person shooter Mouse*, aún sin fecha de lanzamiento.

4.1. Estilos I: el caso *Shovel Knight*

Ya dentro de los casos de estudio de este trabajo, es importante señalar que el fenómeno de las relaciones con el pasado videolúdico se sostiene sobre una multiplicidad de categorías cuya eficacia va de la mano, muchas veces, de su ambigüedad taxonómica. Nos referimos a etiquetas cuyo comportamiento suele responder al orden de lo estilístico, como las de *8 bits*, *16 bits* o PS1, solo por nombrar algunas muy expandidas. Estas rúbricas designan modos de hacer (Steimberg, 2013), en tanto dan cuenta de maneras y tratamientos de moldes y convenciones videolúdicas, lo que explica, por otra parte, la acentuación propia de lo enunciativo señalada antes, cuando se definió lo *retro* como aquello asociado a una escena discursiva opaca y fundada en el despliegue de saberes compartidos. Steimberg sostiene que

¹⁰ Los cambios pueden incluir transformaciones técnicas que vuelven el juego compatible con los sistemas operativos actuales, mejoran algún apartado gráfico o sonoro (sin llegar a la reinención), introducen ajustes relativos a la ludicidad (como los niveles de dificultad) o corrigen errores de programación, entre otras.

¹¹ La denominación *souls*, surgida primero de la serie *Souls* del estudio From Software, designa juegos con niveles de dificultad elevados y sistemas de penalización severos.

el carácter muchas veces conflictivo de los estilos descansa, justamente, en la intensificación enunciativa (mientras que los géneros, al carecer de esa acentuación, acentúan la regularidad de los aspectos retóricos y temáticos).

Este funcionamiento taxonómico, de gran eficacia metadiscursiva, merece aclaraciones y expansiones. El nombre *8 bits* remite a un tipo de tecnología cuyo punto de eclosión, en la historia del videojuego, fue la década de 1980. El período, también conocido como *tercera generación*, estuvo signado por consolas como la SG-1000 (Sega), la Nintendo Entertainment System (Nintendo), la Master System (Sega) o la Atari 7800, entre otras. Cada una de esas consolas contaba con posibilidades y restricciones técnicas específicas que posibilitan, a su vez, distintos tipos de despliegue audiovisual e interactivo según parámetros como la cantidad de píxeles y de colores, la definición sonora, el número de elementos en pantalla o la capacidad de almacenamiento. Como es de preverse, el catálogo de juegos varía enormemente de un dispositivo a otro, aunque se encuentren regularidades en el plano de los géneros¹². De las consolas mencionadas, solo la NES y la Master System parecen haber perdurado en la memoria *gamer*, pero entre ellas, es la NES la que ha logrado condensar los reenvíos rubricados por la etiqueta *8 bits*, ya que es principalmente la sensorialidad trabajada por los juegos de esa consola a la que remite la oferta videolúdica actual. Por lo tanto, mientras que la rúbrica nombra un momento tecnológico, su funcionamiento clasificatorio da cuenta, en realidad, de algo bastante más acotado: el catálogo de un dispositivo y, como veremos a continuación, algunos de sus juegos más recordados.

La penetración cultural de las etiquetas mencionadas (y de otras vinculadas al espectro de lo *retro*) puede observarse en el uso que de ellas se hace en las sinopsis de juegos emplazados en las principales plataformas de venta de videojuegos como Steam, Itch o GoG. Sin embargo, más allá de su vigencia, esas clasificaciones entrañan una volatilidad categorial¹³ cuya complejidad trataremos de comprender a través del análisis de dos casos.

En el momento de su lanzamiento, *Shovel Knight*, en 2014, fue leído inmediatamente por la crítica como catalizador de rasgos usualmente asociados al *8 bits* (Malberg, 2014; McElroy, 2014; Mc Shea, 2015). El juego narra el viaje del protagonista homónimo mientras lucha contra los malvados representantes de la Order of No Quarter y busca a Shield Knight, su compañera desaparecida misteriosamente. El relato prototípico se desarrolla siguiendo las reglas del género de plataformas, que supone una travesía unidireccional por espacios sembrados de enemigos y peligros, para lo que se cuenta con destrezas relacionadas con el movimiento (como el salto) o el combate (como los distintos ataques de pala). Los menús y la cinemática¹⁴ iniciales y el primer nivel del juego sellan un reenvío

¹² Los 80 fueron, justamente, el momento de afirmación de un primer sistema de géneros propio del medio (Maté, 2021).

¹³ Recordamos aquí que Steimberg (2013) señala que la conflictividad propia de lo estilístico se relaciona, muchas veces, con la falta de acuerdo metadiscursivo respecto de cuáles son los atributos que caracterizan un determinado modo de hacer.

¹⁴ Momentos de despliegue audiovisual y narrativo donde se interrumpe la interacción lúdica.

concreto hacia el pasado: se trata de un retorno a la oferta del catálogo de la consola NES y no a una tecnología en su conjunto (el 8 bits o la *tercera generación*). La paleta cromática, la rusticidad del movimiento y del avance a través de las áreas, la pequeñez del avatar y de los elementos del entorno, la pixelación visible o la textura sonora remiten de manera inequívoca a juegos de la NES como *Super Mario Bros*, de mediados de los años 80, *The Legend of Zelda*, de 1986, o *DuckTales*, de 1989. El desarrollo de la partida expande ese incipiente sistema de referencias: el mapa aéreo y organizado en nodos reenvía al *overworld* de *Super Mario Bros 3*, aparecido en 1988, las zonas de la aldea y la interacción con los habitantes hacen lo propio con *The Legend of Zelda*.

La lista de citas o guiños es extensa y ya fue investigada largamente por la crítica. Lo que resulta relevante a los fines de este trabajo es señalar la singularidad del funcionamiento clasificatorio de la rúbrica 8 bits: aunque el nombre aluda a una tecnología y, por lo tanto, a una gran cantidad de dispositivos, el comportamiento taxonómico se concentra en torno de la producción del catálogo de una consola, sea de algunos de sus juegos destacados o de un repertorio de operaciones expresivas identificado ya con ese dispositivo. Esta diferencia entre la promesa de la etiqueta y los productos rubricados es, entonces, antes que una inconsistencia, parte integral del funcionamiento clasificatorio asociado al fenómeno de lo *retro*.

4.2. Estilos II: los retornos del CGA

A diferencia del caso de *Shovel Knight*, son frecuentes los juegos que reenvían a un momento expresivo. Es el caso de la tendencia CGA, que imita las restricciones visuales, sobre todo cromáticas, de una de las primeras tarjetas gráficas para computadora, desarrollada en 1981 por IBM, que permitía la visualización de hasta dieciséis colores. En los videojuegos que soportaban ese controlador hubo colores dominantes como las variaciones del cian y del magenta, que hoy se asocian culturalmente con las tarjetas CGA y acotan un fenómeno estilístico.

Si bien la producción de juegos que imita la visualidad de las tarjetas CGA es significativamente menor a la de los que responden a otras categorías ligadas al pasado (como la de 8 bits, tal vez la más popular), su número aumenta. En 2019, *The Eternal Castle* fue presentado como la remasterización de un juego homónimo de 1987. La sinopsis en la plataforma Steam señala que “*The Eternal Castle* [REMASTERIZADO] es una remake del *ETERNAL CASTLE* original de 1987, con mecánicas de juego adicionales, un sofisticado diseño de sonido, pulidos gráficos animados CGA de 2 bits y un diseño de juego modernizado¹⁵.”

La alusión a un juego inexistente, así como la aclaración sobre las transformaciones introducidas por la presunta *remake*, sintetizan una mixtura propia de los

¹⁵ “The Eternal Castle [REMASTERED] is a remake of the original “ETERNAL CASTLE” from 1987, with additional game mechanics, sophisticated sound design, polished 2-bit CGA animated graphics, and modernized game design” [Traducción del autor de este artículo]. Véase: https://store.steampowered.com/app/963450/The_Eternal_Castle_REMASTERED/

videojuegos que refieren a su propio pasado mediático: la réplica de un repertorio expresivo de momentos previos es acompañada, a su vez, de operaciones de *aggiornamento* que fijan el juego en el horizonte de la ludicidad contemporánea. En su trabajo sobre la nostalgia y el consumo en el diseño, Campi (2007) sostiene que los productos que prometen un retorno al pasado suelen eliminar “lo doloroso y lo desagradable” (p. 63) del pasado: dicho de otro modo, si se “vuelve” a un tiempo anterior, se lo hace siempre, fatalmente, desde el presente.

En este sentido, *The Eternal Castle* replica la paleta de colores y la definición de una tarjeta CGA, lo que supone un reenvío inconfundible a juegos como *Alley Cat*, de 1983. Pero ese reenvío es efectuado desde convenciones videolúdicas y operaciones visuales de la actualidad, lo que se percibe rápidamente en la fluidez de los movimientos del protagonista y de los entornos que recorre, en la cantidad de elementos que colman la pantalla, en el número de niveles a explorar o en la duración y sofisticación de las cinemáticas.

Dentro del espectro de los juegos CGA, la trilogía *pixel pulp* del prolífico estudio argentino LCB, compuesta por *Mothmen 1966*, de 2022, *Varney Lake*, de 2023, y *Bahnsen Knights*, también de 2023, realiza una torsión semiótica diferente: en lugar de explotar la idea de la falsa *remake* como *The Eternal Castle*, se presenta como un producto contemporáneo que se apropia de las restricciones estilísticas del pasado. Si bien los tres juegos responden a las valencias cromáticas y de definición propia de los adaptadores CGA, cada uno las emplea de manera singular, privilegiando el uso de una gama específica de colores. Más allá de la granularidad de la imitación visual, los tres juegos despliegan una oferta videolúdica inédita en los 80 que consiste en la mixtura del género de la *novela visual*, con su preponderancia narrativa y del texto escrito, con elementos de *puzzle* provenientes de otros géneros (como la aventura gráfica). La novela visual no existía en el sistema de géneros recién consolidado de los 80: lo más parecido eran las primeras aventuras textuales como *Zork*, del año 1977, que en general se componían de texto escrito, carecían de imágenes y constituyeron el primer gran género narrativo del videojuego, cuando la oferta del medio carecía todavía de mecanismos expresivos que le permitieran organizar un relato. Al mismo tiempo, no hubiera sido posible que un juego de ese momento incluyera la cantidad de escenas desarrolladas por los juegos del estudio LCB. Por ejemplo, solo el comienzo de *Mothmen 1966* presenta un gran número de personajes, espacios y “planos” como el interior de la estación de servicio donde trabaja Holt (que incluye el mostrador, la caja registradora y los estantes con productos), la playa con los surtidores de combustible, unos chicos que pasan por el lugar en bicicletas, un misterioso grupo de hombres vestidos de negro, los primeros planos de estos y del propio Holt.

A diferencia de *Shovel Knight*, donde la imitación de la sensorialidad asociada a la consola NES y a algunos de sus hitos buscaba cierto grado de fidelidad o de indistinción respecto del original, en el espectro de los juegos CGA, muchísimo más reducido que los alcanzados por la clasificación *8 bits*, la réplica de las restricciones

de definición y cromatismo es efectuada sin remitir directamente a ningún caso o corpus existente, exhibiendo, en su lugar, potencialidades expresivas inverosímiles para los juegos del momento, lo que subraya el *carácter apropiativo* del reenvío o, lo que es lo mismo, refuerza la enunciación estilística propia de lo *retro*.

4.3. Géneros I: las sobrevidas del *beat'em up*

Los reenvíos al pasado pueden encontrarse también dentro de la órbita de géneros específicos. El caso ya mencionado de *Shovel Knight* se inscribe, además de en el espectro de la clasificación *8 bits*, en el retorno a un género específico como el *platformer* (más allá de que, como pudo verse, el funcionamiento taxonómico elabora discursivamente la promesa de un retorno a un momento expresivo en su totalidad). Por tratarse de un fenómeno de gran escala, los reenvíos al pasado del videojuego se hallan en toda clase de géneros, y sus variaciones pueden oscilar entre distintos *retornos* a diferentes momentos estilísticos¹⁶. Este apartado está dedicado, entonces, a fenómenos producto de las intersecciones entre lo *retro* y los géneros del videojuego.

Hay géneros en particular que cuentan en la actualidad con una curiosa sobrevida construida alrededor de las remisiones al pasado, como es el caso del *beat'em up*, un género surgido a finales de los 80 y consolidado durante los 90. En los juegos *beat'em* uno o varios protagonistas debe abrirse paso luchando cuerpo a cuerpo contra una gran cantidad de enemigos. La iconografía del género, tal como la fijaron algunos de sus éxitos más persistentes (*Double Dragon*, de 1987; *Final Fight*, de 1989 o *Streets of Rage*, de 1991), trabaja el motivo de la ciudad corrupta, gobernada por alguna organización criminal a la que un puñado de héroes urbanos se enfrentan en espacios asociados a la marginalidad como callejones, fábricas o pubs, y que en algún momento de la aventura contrastan con los edificios lujosos y de alta tecnología en la que se guarece el villano final a derrotar.

Después de su momento de esplendor a mediados de los 90, el género perdió relevancia. En el auge del realismo tridimensional, estilo que se volvió dominante a comienzos de la década con la aparición de nuevos motores gráficos y de juegos ya mencionados como *Wolfenstein 3D*, del año 1992, y *Doom*, de 1993, el *beat'em up* realizó sin éxito algunos ensayos con la tridimensionalidad. Prácticamente desaparecido de la oferta videolúdica, el género tuvo un impensado regreso hace una década, pero se trató de un retorno que la crítica y la audiencia identificaron como *nostálgico*: los últimos *beat'em up* no hicieron otra cosa que referirse una y otra vez a su propio pasado, como si no hubiera horizonte posible para el género más allá de la revisión obsesiva de un esplendor perdido, algo que hace pensar en las afirmaciones críticas de Reynolds (2012) y Campi (2007) cuando, desencantados con la actualidad de la música y el diseño, entienden la obsesión por el pasado como un signo de agotamiento, como la imposibilidad de imaginar futuros posibles.

¹⁶ Por ejemplo, el investigador español Planells de la Maza se refería en 2013, analizando el juego *Resonance*, de 2012, a un resurgimiento de la aventura gráfica clásica

Los nuevos títulos lanzados, casi siempre bajo la forma de secuelas largamente demoradas de franquicias emblemáticas del *beat'em up*¹⁷, como *Streets of Rage*, 1991-1994, *Battletoads*, 1991-1994, *Double Dragon*, 1991-1995, y *Teenage Mutant Ninja Turtles*, 1989-1994, confirman las tesis sobre el agotamiento planteada por Reynolds y Campi. Sin embargo, aquí, como en otros casos ya analizados, las operaciones vinculadas a los reenvíos se bifurcan hasta mostrar un paisaje variado y volátil que recuerda (una vez más) que el espesor del fenómeno de lo *retro* y su oferta y diversidad estilística no puede suturarse apelando a categorías generalistas como la de nostalgia ni a posiciones donde la mirada crítica detiene la comprensión de los funcionamientos discursivos.

La propuesta de *Streets of Rage 4*, del 2020, que selló el nuevo ascenso del *beat'em up*, se cifra en una actualización audiovisual de la saga que busca replicar la experiencia lúdica de los primeros tres juegos. Mientras que los personajes, entornos, fondos y movimientos exhiben un notable cuidado en términos de trazos, colores y fluidez, en el plano interactivo, en cambio, el recorrido por el espacio, la variedad de ataques y las combinaciones posibles imitan un paisaje sensorial que ya no es visual o sonoro, sino del orden del contacto táctil. En la historia de la metadiscursividad del videojuego, esa dimensión, siempre difícil de delimitar y sistematizar, recibió el nombre de *gameplay* o *jugabilidad*. Desde los comienzos de los *game studies* en el nuevo milenio, distintos autores se refirieron a la importancia de estudiar los modos de despliegue del *gameplay*, entendiéndolo como una dimensión específica del medio. Entre ellos, Kirkpatrick (2011), desde la perspectiva de la estética, se interrogó por el trabajo de las manos sobre el controlador (sea un joystick, un teclado o un mouse) y el espectro de placeres (o malestares) que cada juego y género construyen en torno a esa relación. Es esa dimensión del *beat'em up* del pasado, y de la saga de *Streets of Rage* en particular, la que imita el nuevo juego de la franquicia: no ya una forma de presentación visual o sonora, sino un tipo particular de placer táctil que la saga y el género levantaron alrededor de acciones como el desplazamiento frenético por el espacio disponible, la concatenación de ataques, la precisión de los movimientos o la estrategia justa de acuerdo al enemigo contra el que se lucha; hablamos, en suma, de un disfrute estético vinculado a la elegancia de moverse y de actuar en un entorno digital. En este sentido, hay un detalle relativo al género ya desde sus comienzos: cada personaje disponible posee, además de fortalezas y debilidades, una forma característica de luchar, por lo que, en *Streets of Rage 4*, controlar a un peleador equilibrado (Axel Stone), a uno lento, pero de gran daño y alcance (Floyd Iraia) o a otro veloz pero débil (Cherry Hunter) supone una experiencia de juego completamente diferentes. Siguiendo con la figura propuesta por Kirkpatrick (2011), la “danza” que realizan las manos sobre el controlador cambia ostensiblemente según el personaje al que se dirija. O, lo que es lo mismo: cada protagonista recorta un repertorio de movimientos que

17 El revival del género también dio lugar a juegos que tematizan el pasado del *beat'em up* sin aludir a ninguna franquicia concreta, como *Fight N Rage*, de 2017.

promete un horizonte de placeres táctiles singulares. Recordamos, en la misma línea, las afirmaciones de Wulf et al. (2018) cuando se refieren a la “experticia” como una de las dimensiones activadas por la rememoración de juegos del pasado.

A diferencia de los juegos abarcados por la clasificación *8 bits* o CGA, *Streets of Rage 4* no imita la audiovisualidad del *beat'em up* de comienzos de los 90: en este caso, el retorno se localiza en otra dimensión, la de la interacción con un controlador. Como puede verse, lo *retro* abarca aspectos que exceden lo audiovisual, como el contacto material con los controladores que hacen posible una determinada experiencia lúdica.

4.4. Géneros II: revisiones de una historia mediática

La autoconciencia del videojuego respecto de sus géneros es ya un rasgo frecuente en la oferta contemporánea. Menos común es, sin embargo, que un juego reenvíe a diferentes momentos expresivos de un mismo género, como si lo que se buscara fuera replicar ya no un momento estilístico (como en los casos antes trabajados), sino condensar una historia. Es el caso de los dos juegos de la saga *Evoland*, de 2013, que efectúan una revisión del pasado del género de rol o *Role Playing Game* (RPG). Nos concentraremos en la primera entrega, ya que la segunda expande el sistema de referencias y citas a otros géneros y productos de la cultura.

Evoland narra la historia de un héroe que viaja por la tierra de Evolandia luchando contra distintos enemigos y amenazas. Al comienzo, la imagen muestra un mundo reducido, segmentado en parcelas, donde el avatar, la tierra y los arbustos se reducen apenas a un puñado de píxeles monocromos. En el bosque el personaje descubre cofres que contienen, en lugar de los objetos esperados (como oro, armas o pociones), mejoras de *carácter metatextual*, del orden del juego y de su representación. Por ejemplo, la obtención de *basic scrolling* permite avanzar a través del espacio más allá de los límites de la pantalla inicial; *sound fx* vuelve audibles los sonidos (hasta ese momento, el juego se encontraba en absoluto silencio); una espada con la que, indica un breve texto, se puede matar monstruos y “cortar arbustos”; música, que hace aparecer una banda sonora; *save points*, que desbloquean la posibilidad de guardar el progreso de la partida; y, no lejos del lugar, un cofre otorga *16 colors display*, que imprime colores en la imagen.

Como explica Wilson (2019), el desarrollo del juego ocurre en dos planos bien diferenciados: por un lado, se encuentra la narración del héroe en su viaje a través de Evolandia; por el otro se sitúa el “relato” o reconstrucción de la historia del RPG que continúa, en etapas posteriores del juego, con el despliegue de convenciones clásicas del juego de rol como las visitas a aldeas y la interacción con NPCs (personajes no jugables) que asignan tareas, la adquisición de nuevos elementos (armas y armaduras) que incrementan las posibilidades de supervivencia o el aumento de las variables que constituyen el personaje (energía, ataque y defensa).

La reconstrucción de la historia del género se sobrepone claramente al viaje del protagonista, cuyo peso narrativo resulta escaso e impersonal, como si la aventura del héroe proveyera apenas una excusa para revisar cronológicamente los distintos

momentos técnico-expresivos del RPG. Es la recomposición de esta “historia” lo que explica, por ejemplo, la convivencia de distintos sistemas de combate, por turnos y en tiempo real¹⁸, que el género rara vez mezcló.

El desarrollo de la partida prosigue con intervenciones autorreferenciales acerca del género y de sus convenciones. En escenas posteriores, el protagonista obtiene, por ejemplo, un inventario (área descriptiva clave del género), un mapa aéreo que permite recorrer en poco tiempo grandes distancias (y que supone el encuentro azaroso con enemigos), además de “mejoras” audiovisuales relacionadas con la representación tridimensional, el detalle de las texturas o las formas de recorrido del espacio.

La problematización de los reenvíos al pasado desde la dimensión de los géneros muestra modalidades particulares del fenómeno de lo *retro*, diferentes a las variaciones taxonómicas que asocian tecnologías con momentos estilísticos (como las clasificaciones *8 bits* y *CGA*). Se observó el caso del *beat'em up*, género que hoy goza de una sobrevida imprevista desde hace una década, y cuyo retorno a la oferta videolúdica (todavía reducido, si se lo compara con la de otros géneros en vigencia) se encuentra atravesado por las remisiones a su auge de las décadas del 80 y de 90. Puede darse el caso, así, de un género cuya pervivencia dependa casi totalmente de la exhibición y explotación de las conexiones con su propio pasado.

Al mismo tiempo, *Evoland* vehiculiza otra clase de conciencia sobre el pasado de un género. En el marco del RPG, que goza de estabilidad desde hace décadas, el juego recompone una historia mediática del género; una historia que, como pudo verse, es tanto expresiva como técnica, ya que la autorreferencia a convenciones del género, como el inventario, se mixtura con las remisiones a configuraciones expresivas, como el paso de un momento monocromático a otro con color o de la bidimensionalidad al 3D.

5. DISPOSITIVOS: EL PASADO MÁS ALLÁ DE LA PANTALLA

En la última década y media surgió una nueva tendencia *retro*. Desarrolladores independientes y pequeños estudios empezaron a crear juegos para consolas antiguas, muchas veces programándolos con los softwares y kits de desarrollo originales. Los juegos debían poder jugarse en sus respectivos dispositivos, lo que implicaba problemas de logística relacionados con la fabricación de los cartuchos y el *packaging* con los que se comercializarían. Estamos ante un reenvío al pasado diferente a los anteriores: en estos casos no se trata solamente del desarrollo de juegos conscientes de la historia del medio, sino de una producción cuyo proceso creativo atravesó las restricciones tecnológicas (y, por lo tanto, expresivas) de dispositivos pretéritos. Boyer (2018), siguiendo las dos categorías de nostalgia planteadas por Boym (2001), afirma que los desarrolladores vinculados al movimiento

¹⁸ Hubo sagas que se identificaron con un sistema de combate específico: por ejemplo, la de *Zelda* siempre favoreció la lucha en tiempo real, mientras que en la franquicia de *Final Fantasy* predominaron variantes del combate por turnos.

retro intentan *restaurar* un tiempo pasado y que, en caso de no poder reconstruir ese tiempo, tratan de *imitarlo* con la mayor fidelidad posible. Los casos a los que nos referimos en este apartado son los que más se acercan, en los términos sugeridos por Boyer (que son, a su vez, los de Boym), a *restaurar* el pasado.

Estos juegos suelen poder jugarse en dispositivos actuales (como computadoras, aparatos móviles o la consola Switch). No obstante, su singularidad reside en que se los lanza bajo la forma de cartuchos que funcionan en las viejas consolas, acompañados de tipos de *packaging* que evocan las formas paratextuales (Genette, 2001) del momento histórico aludido, ya sea la caja que contiene y protege el cartucho o el manual con instrucciones e ilustraciones.

Estos nuevos juegos se proponen replicar ya no un conjunto de rasgos estilísticos o el horizonte de un género, sino una experiencia, la del contacto con dispositivos y periféricos de un tiempo distante, en el que tiene un peso decisivo la réplica del sistema de paratextos ya mencionados. El centro de la propuesta lo constituyen, entonces, las consolas originales, que operan como dispositivos que, en el sentido de Traversa (2014), posibilitan *vínculos restringidos*; es decir, como instancias que ponen en disponibilidad un texto o que, siguiendo a Aumont (2013), gestionan el contacto discursivo. La fascinación por las consolas del pasado revela que los aparatos videolúdicos, entendidos como dispositivos, exceden la dimensión tecnológica y suponen modos de acceso a la producción videolúdica así como tipos de fruición particulares: en este caso, además, esta experiencia se articula con la anticipación de los comportamientos paratextuales que funcionan como *umbral* del contacto con el juego, y que incluyen el consumo de cartuchos físicos, el desembalaje y la contemplación de cajas y manuales.

El número de proyectos de este tipo fue incrementándose con el paso de los años, muchas veces apelando a la vía del *crowdfunding*, lo que explica el carácter todavía marginal de la tendencia, así como su preferencia de parte de algunos desarrolladores independientes, que encuentran en el nicho una metodología de trabajo libre de urgencias (Packwood, 2021), distinta a los tiempos de la industria.

Esta modalidad de reenvío al pasado, si bien puede aislarse claramente de otras, posee una gran variabilidad que impide identificar un conjunto de operaciones regulares, lo que se observa en la gran cantidad de géneros en los que abrevan los juegos, junto con el espectro estético que recorta cada dispositivo. Planteada esta dificultad, entonces, nos concentraremos en un caso, sin pretensiones de agotar la tendencia.

Tanglewood, de 2018, fue producido por Big Evil Corporation mediante una campaña en Kickstarter¹⁹ empleando el lenguaje de programación 68000 y las herramientas de desarrollo utilizadas por Sega en los 90 para su consola Mega-drive. El juego se inscribe dentro del *puzzle-platformer*, una variación del género

¹⁹ Si bien la plataforma permite el financiamiento de proyectos de todo tipo, Gilbert (2017) la señala como un espacio privilegiado para el desarrollo de videojuegos de aliento retro, analizando campañas exitosas como la de Broken Age (2014), el juego de Double Fine Adventures.

de plataformas que cambia la velocidad del trayecto y la aparición permanente de obstáculos por la atención hacia el entorno y el despliegue de *puzzles* cuya superación hace avanzar la partida. El género, hoy en expansión, era todavía incipiente en los 90: la lista exigua de casos incluye *Prince of Persia*, de 1989, *Flashback*, de 1992, *Krusty's Fun House*, también de 1992, y *The Lost Vikings*, de 1993). *Tanglewood* no tiene una trama o premisa narrativa claras, solo una vaga amenaza que se cierne sobre un mundo aparentemente devastado. El protagonista, un zorro, recibe en sueños una premonición (o una visita) de una criatura tenebrosa que lo despierta y lanza a la exploración del bosque que lo rodea. El trayecto a través de la tierra, ramas de árboles o lagos no posee un sentido lineal: a diferencia del *platformer*, donde cada nivel supone un trayecto de un punto a otro del espacio, el *puzzle-platformer* empuja a realizar recorridos repetitivos que demandan el examen del entorno en busca de las pistas que permitan resolver el problema que bloquea el camino. En *Tanglewood* los *puzzles* requieren dar con unas esferas que, una vez transportadas a sitios específicos, le otorgan al personaje nuevas habilidades como planear en el aire, la capacidad de controlar a las bestias que habitan el lugar o la activación de antiguos aparatos mecánicos.

Como se explica por parte de *StIka*, una cuenta especializada en juegos *retro*, *Tanglewood* lee el *puzzle-platformer* desde convenciones videolúdicas del presente²⁰. A diferencia de los viejos exponentes del género, el juego del estudio Big Evil Corporation reduce notablemente la penalización del fracaso, no permite que la partida llegue a situaciones irreversibles (en las que un *puzzle* ya no podría resolverse) y el diseño en general, aunque sin indicaciones explícitas, suaviza la curva de aprendizaje y guía el recorrido a través de la topología de los niveles. Reencontramos aquí la mixtura ya señalada en un apartado anterior entre la restauración de una oferta pretérita y rasgos epocales del presente, frecuente en muchos juegos que reenvían al pasado, sin importar cuál sea la modalidad desde la cual lo hagan.

En todo caso, no es esa yuxtaposición de tiempos, momentos y preferencias expresivas la que interesa a los fines de este apartado, sino las particularidades de una modalidad ya estable mediante la cual el videojuego contemporáneo realiza un especial retorno al pasado buscando restaurar una experiencia lúdica mediante la réplica de ciertas restricciones tecnológicas, un sistema paratextual y un tipo de consumo (la compra de cartuchos para consolas ya discontinuadas) hace tiempo desplazado por nuevos dispositivos y por los modos de compra y acceso de las plataformas digitales como Steam o de servicios como Playstation Plus.

6. CONCLUSIONES

Este trabajo realizó, desde la perspectiva de la sociosemiótica, un mapeo tentativo de algunas particularidades del fenómeno de lo *retro*. Esas singularidades surgen de la observación del problema bajo categorías semióticas como la de estilo,

²⁰ Véase: <https://www.youtube.com/watch?v=vXvOpzdeVo>. Videocrítica publicada por StIka (2019) en YouTube.

género o dispositivo. La puesta en obra de esos conceptos muestra que lo *retro* reviste una complejidad que la categoría de nostalgia parece perder de vista: los funcionamientos taxonómicos de estilos asociados al pasado, la autorreflexividad dentro del campo de ciertos géneros y el intento de restaurar una experiencia lúdica y paratextual, poco y nada tienen para decir a la luz de la indagación de lo nostálgico. Lo que la perspectiva semiótica muestra, en cambio, es que el fenómeno de lo *retro* engloba procesos muy diferentes dependiendo de cuál sea la dimensión que se analice: sí, se trata siempre de *reenvíos al pasado*, pero el comportamiento de esos reenvíos varía enormemente cuando se los revisa a la luz de géneros, estilos y dispositivos. Esas remisiones al pasado adquieren comportamientos muy distintos. En ocasiones, la promesa de un retorno a una tecnología (como la de 8 bits) descansa, en verdad, en la imitación de un puñado de juegos emblemáticos de un género (como el *platformer*). En otras, el reenvío a una tecnología como la englobada bajo el término CGA implica una réplica estilística de un momento expresivo olvidado, pero efectuada desde las potencialidades técnicas y las convenciones lúdicas del presente. En relación con los géneros, pudo verse que lo *retro*, para algunos pocos casos (como el *beat'em up*), puede llegar a constituir un modo dominante, la condición de posibilidad de una sobrevida que sigue a un período de agotamiento y retroceso; y que esa sobrevida, a su vez, puede recaer, además de en el despliegue audiovisual, en los placeres de la interacción (lo *retro* puede invocar una memoria, entonces, más táctil que visual o sonora). Asimismo, el género puede ser la dimensión que organiza los reenvíos a momentos pretéritos como ocurre con *Evoland*, donde el despliegue de las operaciones asociadas con el pasado se cifra y se condensa en torno a la historia del género de rol. Finalmente, se ha observado una tendencia más reciente (y también más acotada, por sus costos y complejidades logísticas) que implica el lanzamiento de juegos *retro* para consolas del pasado, lo que señala una modalidad diferente a las anteriores, ya que aquí los puentes con el pasado se sostienen en la evocación de los rituales que rodean al acto de jugar o, para decirlo de otra forma, que se sitúan por fuera de la pantalla y que incluyen el desembalaje de un cartucho, la manipulación de cajas y manuales y la fruición con viejos controladores y dispositivos.

Partiendo de esas dimensiones de análisis, bajo el marco general de la semiótica y su vocación empírica, orientada a la descripción y la explicación de sus objetos, este trabajo busca contribuir a la comprensión de un fenómeno como lo *retro* que, en la órbita del videojuego (pero también en la producción de otros medios y lenguajes) ha estado sujeta demasiado tiempo a las visiones celebratorias o lapidarias de enfoques de corte prescriptivo. Importa poco, en este punto, discutir si el auge de lo *retro* indica que el medio alcanzó una madurez expresiva o si su expansión señala, por el contrario, un agotamiento que detiene nuevos caminos estéticos; esas posiciones servirán de muy poco si no se trata antes de comprender los modos de comportamiento del sentido que sostienen la proyección de lo *retro* como fenómeno social de gran escala.

REFERENCIAS

- Aumont, J. (2013). *La imagen*. Paidós.
- Bogost, I, Ferrari, S. & Schweizer, B. (2010). *Newsgames: Journalism at play*. MIT Press.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: Videogames and procedural rhetoric*. MIT Press.
- Boyer, M. (2019). Video Games & Nostalgia: An Intertwined Relationship. *Game Developer*. <https://www.gamedeveloper.com/design/video-games-nostalgia-an-intertwined-relationship>
- Campi, I. (2007). *Diseño y nostalgia. El consumo de la historia*. Belloch/Santa & Cole.
- Carbo-Mascarell, R. (2016) Walking simulators: The digitisation of an aesthetic practice. *DIGRA Digital Library*. <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/807/807>
- Clarke, A. & Mitchell, G. (comp). (2013). *Videogames and art*. Intellect.
- Danto, A. (2009). *Después del fin del arte*. Paidós.
- Esposito, N. (2005). How Video Game History Shows Us Why Video Game Nostalgia Is So Important Now. *Conference: Playing the Past*. https://www.researchgate.net/publication/215673474_How_Video_Game_History_Shows_Us_Why_Video_Game_Nostalgia_Is_So_Important_Now
- Fisher, M. (2013). *Los fantasmas de mi vida. Escritos sobre depresión, hauntología y futuros perdidos*. Caja Negra.
- Genette, G. (2001). *Umbrales*. Siglo XXI.
- Gilbert, A. (2017). Crowdfunding Nostalgia: Kickstarter and the Revival of Classic Pc Games Genres. *Comput Game Journal*, 6, 17-32. <https://link.springer.com/article/10.1007/s40869-017-0031-x>
- Heineman, D. (2014). Public Memory and Gamer Identity: Retrogaming as Nostalgia. *Journal of Games Criticism*, 1(1), 1-24. <https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=Heineman%2C+D.+%282014%29.+Public+Memory+and+Gamer+Identity%3A+Retrogaming+as+Nostalgia>
- Jameson, F. (1999). *El giro cultural. Escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983-1998*. Manantial.
- Kirkpatrick, G. (2011). *Aesthetic theory and the videogame*. Manchester University Press.
- Latypova, A. & Lenkevich, A. (2018). From the Inside of the Medium: Analytics of Retro Games. *DIGRA Digital Library*. <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/1035>
- Malberg, E. (2014). Shovel Knight Review. *PC Gamer*. <https://www.pcgamer.com/shovel-knight-review/>

- Maté, D. (2021). Notas para una periodización del videojuego. *Cuadernos del Instituto. Investigación y Experimentación en Arte y Crítica*, (6), pp. 6-20.
- Mc Shea, T. (2015). Shovel Knight Review. *Gamespot*. <https://www.gamespot.com/reviews/shovel-knight-review/1900-6415805/>
- McElroy, G. (2014). Shovel Knight Review: Rewrite History. *Polygon*. <https://www.polygon.com/2014/6/26/5842180/shovel-knight-review-pc-3ds-wii-u>
- Metz, C. (1990). *L'énonciation impersonnelle, ou le site du film*. Méridien-Klincksieck.
- Planells de la Maza, A. (2013). Arte pixelado, nostalgia y géneros perdidos: "Resonance" o el resurgir de la aventura gráfica clásica. *ArDin. Arte, Diseño e Ingeniería*, 2, 8-15. <https://polired.upm.es/index.php/ardin/article/view/2093>
- Reynolds, S. (2012). *Retromanía. La adicción del pop a su propio pasado*. Caja Negra.
- Ruiz Cañero, A. (2019). Cuphead, otro paradigma de lo retro en los videojuegos. *ACA Digital. Revista de la Asociación Aragonesa de Críticos de Arte*, 48. <https://www.aacadigital.com/contenido.php?idarticulo=1577>
- Schrank, B. (2014). *Avant-garde videogames*. MIT Press.
- Sharp, J. (2015). *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*. MIT Press.
- Sloan, R. (2016). Nostalgia Videogames as Playable Game Criticism. *GAME. The Italian Journal of Game Studies*, 5. <https://www.gamejournal.it/sloan-nostalgia-videogames/>
- St1ka (2019). Tanglewood Game Review. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=vXvOpsdeVo>
- Steimberg, O. (2013). *Semióticas. Las semióticas de los géneros, los estilos, de la transposición*. Eterna Cadencia.
- Tanner, G. (2024). *Porsiemprismo. Cuando nada termina nunca*. Caja Negra.
- Traversa, O. (2014). *Inflexiones del discurso. Cambios y rupturas en las trayectorias del sentido*. Santiago Arcos.
- Venegas Ramos, A. (2018). Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego. *Revista de historiografía*, 28, 323-346. <https://doi.org/10.20318/revhisto.2018.4225>
- Verón E. (1998). *La semiosis social*. Gedisa.
- Verón E. (2005). Cuando leer es hacer: la enunciación en la prensa gráfica. En *Fragments de un tejido* (pp. 171-191). Gedisa.
- Wilson, L. (2019). Story analysis: Evoland. *Games & Stories*. <https://gamesandstories.home.blog/2019/10/02/story-analysis-evoland/>

Wulf, T., Bowman, N., Rieger, D., Velez, J. & Breuer, J. (2018). Video Games as Time Machines: Video Game Nostalgia and the Success of Retro Gaming. *Media and Communication*, 6(2), 60-68. <https://www.cogitatiopress.com/mediaandcommunication/article/view/1317>

* Contribución de autoría: la conceptualización y el desarrollo integral del artículo fue realizado por el autor.

* Nota: el Comité Académico de la revista aprobó la publicación del artículo.

* El conjunto de datos que apoya los resultados de este estudio no se encuentran disponibles para su uso público. Los datos de la investigación estarán disponibles para los revisores, si así lo requieren.



Artículo publicado en acceso abierto bajo la Licencia Creative Commons - Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

IDENTIFICACIÓN DEL AUTOR

Diego Maté. Magister en Crítica y Difusión de las Artes, Universidad Nacional de las Artes (Argentina). Docente-investigador, Universidad Nacional de las Artes y Universidad Torcuato Di Tella (Argentina). Dictó materias y seminarios sobre videojuego en: Universidad ORT Uruguay (Uruguay), Universidad Nacional de Rosario (Argentina), Universidad Nacional de Córdoba (Argentina) y Universidad Maimónides (Argentina). Fue editor del número 6 de *Cuadernos del Instituto. Investigación y Experimentación en Arte y Crítica* dedicado al videojuego, Universidad Nacional de las Artes. Dirige, junto a Luján Oulton, el *Cuaderno de Game Studies* de la Universidad de Palermo (Argentina).