



LOS  
GRÁFICOS  
PÍXEL Y LOS  
VIDEOJUEGOS *INDIE*

**TRABAJO FIN DE GRADO**

Miguel Herrán Bocanegra  
Tutorizado por Juan José Vargas Iglesias  
Comunicación Audiovisual



## Índice

<b>Introducción</b> .....	2
<b>Marco histórico</b> .....	5
Entendiendo el <i>pixel art</i> . Surgimiento, éxito y caída de los 8 y 16 bits. ....	5
Los juegos <i>indie</i> . ....	8
La estética posmoderna .....	11
¿Por qué miramos al pasado? El fenómeno de la nostalgia .....	14
La hauntología.....	17
<b>Metodología</b> .....	19
<b>Resultados</b> .....	22
<b>Discusión y conclusiones</b> .....	36
Discusión.....	36
Conclusiones .....	37
<b>Bibliografía</b> .....	39
<b>Anexo</b> .....	42

## Introducción

En mi infancia, el videojuego siempre había consistido en una forma de entretenimiento sin más, similar a ir un día al parque con mis amigos, o a una tarde en el cine. No tenía ninguna consola, y me dedicaba simplemente a frecuentar páginas de juegos flash en el ordenador como minijuegos.com o Nitrome. Sin embargo, todo cambió cuando tenía entre 8 y 9 años, el día que mi primo, en un acto de generosidad absoluta, me cedió su antigua Game Boy Color para mi disfrute personal. En ese momento tuve mi primer contacto con el *pixel art*, concretamente con un plataformas y un juego de conducción cuyos nombres han escapado de mi memoria, y también con Pokémon Cristal, una aventura que por primera vez me hizo disfrutar de una experiencia narrativa donde yo era el protagonista. Los gráficos me resultaban sencillos, pero a la vez detallados, y en ese momento se encendió una pequeña chispa dentro de mí.

Los años pasaron, y di mi propio salto generacional. La Game Boy fue sustituida por una flamante Nintendo DSi y una Wii (que era imprescindible en aquellos tiempos), experimentando por primera vez con juegos 3D más desarrollados y con gráficos 2D donde el nivel de detalle simplemente resultaba abrumador para mí, olvidando rápidamente los juegos de mi niñez.

Habría olvidado probablemente el *pixel art* si no fuera por mis ratos de lectura de la ya extinta revista Nintendo Acción. En ella, me llamó la atención una sección en particular, con páginas teñidas de negro y una letra dorada, era el rincón de las “retro review”, donde se volvían a analizar juegos de la época de NES y SNES bajo un punto de vista más actual. Aquellos análisis, donde se alababan juegos que habían sido creados antes incluso de mi nacimiento, llamó mi curiosidad, en especial un artículo donde se hablaba de un título *retro* de la consola virtual de la Wii, que no tardé en adquirir: *Megaman 2* (Capcom, 1988). Tras un par de semanas de juego, cuando por fin pude vencer al jefe final, y visualizar los créditos, la chispa de mi niñez había vuelto. Había sudado y gritado por la injusta dificultad de algunas partes, pero también había sonreído como un bobo con las mecánicas de los niveles además de dibujar 1000 veces los contornos de esos enemigos tan característicos, y lo más importante, había disfrutado con algo que en principio no estaba destinado para mí y que se encontraba totalmente oculto.

El píxel volvió a mi memoria, y con su vuelta también empezó a crecer un sentimiento de curiosidad por otros tipos de videojuegos, pues si me había perdido todos estos maravillosos juegos, ¿Qué más podría ocultarse detrás del velo de las grandes superproducciones? A partir de ese momento me dediqué a buscar títulos más escondidos del foco de los medios y la publicidad, y fue ahí cuando trasteando por la tienda virtual de mi nueva consola portátil me encontré con algo curioso, títulos relativamente actuales con un buen número de críticas positivas, que además de utilizar una estética píxel se encontraban a un precio mucho más asequible para mi bolsillo. No tarde en adquirir unos cuantos, y quedé hechizado al descubrir que no solo eran productos sobresalientes, sino que tenían alma, no solo por temas de historia sino por el mimo que había en sus gráficos y las geniales ideas que introducían en géneros que yo ya creía conocer por completo.

El mundo *indie* ha tenido para mi una gran importancia a lo largo de los años, siendo mi principal fuente de alegrías en una industria que empezaba a cansarme con el constante desarrollo de prácticas abusivas como los micro pagos, los DLC's abusivos o las cajas de botín tan comunes en los juegos multijugador de hoy en día. Es por ello que a la hora de decidir mi tema para este trabajo de investigación, siempre tenía en la cabeza dedicarlo al mundo del juego independiente, ya que además me parece un sector prácticamente inexplorado y altamente interesante, dado que su contundente éxito ocurrió hace apenas unos años, aunque no sabía de que forma exactamente. Sin embargo, no tardé en percatarme de que existía una idea muy prometedora, que concentraba dos de mis pasiones de forma orgánica, la mezcla del *indie* y del píxel, un estilo que yo creía olvidado en los juegos contemporáneos y que para mi alegría se ha convertido en una de las elecciones más populares actualmente.

La principal duda que me asaltaba, y sobre la que he dedicado finalmente el trabajo, es sobre el porqué del éxito de algo que yo consideraba prácticamente de nicho, y que lejos de volver a ser publicitado por las grandes compañías, ha florecido en proyectos de estudios y equipos muy pequeños, sin ningún juego importante a sus espaldas.

Utilizando una metodología de base cualitativa, me propongo hallar las causas culturales de este fenómeno, indagando si hay algo en especial en la propia estética píxel que se pueda explicar por el estado de la sociedad actual o si por el contrario la causa resulta ser diferente.

De esta manera mi hipótesis principal para mi trabajo de fin de grado consiste en demostrar si los efectos comerciales de la estética retro (8 y 16 bits principalmente) en los juegos independientes actuales podrían explicarse como un epifenómeno, un efecto secundario, de una dimensión estética más amplia, relativa a la condición posmoderna.

Esta hipótesis estaría apoyada a su vez en 3 preguntas de investigación, que buscarían ahondar en el tema propuesto y ayudar en alcanzar unos mejores resultados. Dichas preguntas serían las siguientes:

En primer lugar, sería interesante entender el porqué del uso de este tipo de gráficos, o más concretamente qué aspectos de la cultura son los que pueden provocar el empleo de los 8 y 16 bits sea una opción estética privilegiada en un videojuego. De esta manera, se podría entender un poco mejor el motivo del desarrollo de esta estética retro en la actualidad.

Lo siguiente sería entrar directamente en el propio mundo del videojuego, y buscar relaciones posibles entre el propio género de un videojuego y el uso de la estética píxel, con objeto de identificar si los desarrolladores prefieren diseñar un tipo concreto de juego con esta estética en particular.

Finalmente, hay que preguntarse qué sentidos produce esta estética, teniendo en cuenta las 2 cuestiones anteriores. En este punto se trata de buscar lo que provoca el *pixel art*, tanto en el propio *gameplay* del videojuego como desde un punto de vista más externo, tratando de entender las sensaciones que provoca este tipo de gráficos en concreto.

## Marco histórico

### Entendiendo el *pixel art*. Surgimiento, éxito y caída de los 8 y 16 bits.

Cuando se atribuye superficialmente a un juego el concepto de “*pixel art*”, se está haciendo referencia a que está constituido enteramente por píxeles, pequeños cuadrados que suponen la unidad más básica de organización de una imagen digital, y cuya función reside en dar forma y color a cualquier figura que conformen, haciéndola así comprensible para cualquier usuario. Asimismo, a diferencia de cómo se ve por ejemplo un programa de televisión o simplemente se observa una fotografía en una pantalla, en el *pixel art* es imperativo que la presencia de los píxeles sea notoria, es decir, que puedan percibirse a simple vista. Es necesario aclarar que el término de *pixel art* puede entenderse, según las investigaciones de Maravall Llagaria y Martín Martínez (2015), desde al menos dos definiciones distintas. La primera es específicamente técnica y está relacionada con el nacimiento del propio concepto en los ordenadores y consolas de los 80, siendo la estética píxel utilizada por limitaciones técnicas y no por una elección de diseño, mientras que, en la segunda, perteneciente a la actualidad, se eleva el *pixel art* a una nueva forma de creación estética, ya no exclusiva del medio digital y donde se busca representar una imagen con la apariencia visual de una tecnología anterior, simulando con ello un aspecto pretérito.

El objetivo principal de estudio, los juegos independientes contemporáneos, se encontraría en la segunda definición, pero antes de analizarlos es preciso echar una mirada atrás. Así, en este apartado se examinará con mayor exhaustividad la primera definición, lo que facilitará el estudio del origen y la evolución del *pixel art* en los videojuegos y haciendo hincapié especialmente en la comercialización de las consolas domésticas, que iniciaron la etapa de los 8 y 16 bits.

En primer lugar, para ubicar el *pixel art* es necesario trasladarse a la época de las recreativas arcade, ubicada a finales de los años setenta. Las primeras recreativas podían mostrar dos tipos diferentes de juegos, teniendo por una parte los títulos que usaban gráficos vectoriales (que construían las imágenes usando líneas llamadas vectores) y por otra los que utilizaban gráficos rasterizados (imágenes construidas mediante el uso de píxeles), siendo en esta segunda categoría donde nace el *pixel art* (Rogers, 2018). Los gráficos rasterizados lograban producir personajes reconocibles, de apariencia similar a dibujos animados, lo que suponía la creación de personajes e iconos distinguibles para

el público, que se alejaban de las formas extremadamente básicas en blanco y negro que apelaban a la imaginación de los jugadores (Rogers, 2018). Algunos ejemplos de estos iconos que pasarían a conocerse como *sprites* se encuentran en los extraterrestres de *Space Invaders* (Taito, 1978), el come cocos y los fantasmas de *Pac-Man* (Namco, 1980) o el gorila de *Donkey Kong* (Nintendo, 1981). Es justamente de la mano de esta última compañía, la corporación japonesa Nintendo, que el mundo del videojuego pasaría a un enfoque totalmente distinto, debido al lanzamiento de su propia máquina de videojuegos doméstica, la NES (Nintendo Entertainment System), dando con ello el pistoletazo de salida a los 8 bits (Kent, 2001).

Atendiendo a Kent, se puede ver que el hardware de la NES (llamada Famicom en el territorio nipón) presentaba nuevas y prometedoras especificaciones técnicas. Su memoria RAM y su procesador de 8 bits (de ahí el nombre de generación), permitieron un notorio aumento de cantidad y calidad en los *sprites*, con 8 píxeles de anchura y 8 o 16 de altura, además del uso limitado de 52 colores diferentes y 6 tonos de grises, alejándose de esta manera de las elementales posibilidades del uso del color de las consolas Atari. Por si fuera poco, también resultó rompedora en el ámbito sonoro, ofreciendo por primera vez bandas sonoras de cierta complejidad tonal (Campbell, 2008).

Aun con todos estos logros tecnológicos el lanzamiento de la NES fue tímido. La consola se comercializó exclusivamente en Japón, tenía algunos fallos de hardware y sus tres títulos de salida se basaban simplemente en adaptaciones de juegos arcade como *Popeye* o el ya mencionado *Donkey Kong*. Sin embargo, su éxito vendría dos años después, en 1985, con su distribución en Estados Unidos, un país cuya industria del videojuego se encontraba en un periodo de crisis debido a la monumental caída de la titánica empresa Atari, líder en el sector de las consolas domésticas hasta 1983. Nintendo puso a la venta la NES junto a una gran variedad de juegos esta vez exclusivos, sobre los cuales destacó *Super Mario Bros*, obra del diseñador Shigeru Miyamoto, que cambiaría para siempre el paradigma de los videojuegos. El principal cambio que presentaba *Super Mario Bros*, aparte de sus vistosos *sprites* y colores, era su narrativa, que mostraba por primera vez una historia con un principio y un final, y abandonaba a su vez la simplicidad arcade gracias a la existencia de múltiples escenarios diferentes entre sí, tanto en la ambientación como en el estilo de juego, con,

por ejemplo, fases acuáticas donde podía nadarse, y que ignoraban la gravedad de las fases terrestres.

Super Mario fue el responsable del triunfo del género de plataformas de scroll lateral, pasando a ser el más utilizado por las compañías. La época de los 8 bit, pese a sus obvias limitaciones de hardware, pasó a la historia gracias a la frescura que aportó a los videojuegos además de suponer el comienzo de cientos de legendarias sagas como *Final Fantasy*, *The Legend of Zelda* o *Megaman*, por citar varias. El progreso no tardó en imponerse, y en 1987 aterrizó una nueva generación, la era de los 16 bits (Kent, 2001).

Nintendo monopolizaba el mercado, y la estrategia que siguieron sus competidores para superar al titán japonés fue el aumento de potencia, lo que se conseguiría mediante el uso de un chip con capacidad de proceso de 16 bits en vez de 8. Pese a que la primera consola de 16 bits fue la TurboGrafx-16 en 1987, el éxito vendría con la Megadrive de Sega, un año después.

La Megadrive contaba con una paleta de 512 colores, de los cuales podía mostrar 64 en pantalla simultáneamente, además de contar con un procesador independiente de 8 bits para el apartado sonoro, marcando una gran diferencia con la NES de Nintendo. En 1990, sin embargo, Nintendo se uniría a esta tendencia de 16 bits con la Super Nintendo Entertainment System (conocida como SNES o simplemente Super Nintendo), una asombrosa consola que superaba en potencia gráfica a la Megadrive de Sega, siendo capaz de mostrar treinta dos mil colores y un sistema gráfico denominado “modo 7” que permitía el uso de efectos nunca vistos en los juegos, como escalados o efectos rotatorios. Más tarde saldría al mercado la Neo Geo de SNK en 1991, lo que ocasionaría una fuerte rivalidad comercial entre estas tres compañías (Kent, 2001).

Si en la etapa de los 8 bits se buscaba sembrar la semilla y experimentar, en esta imperaba la potencia, debido a un mercado mucho más agresivo que exigía que cada compañía compitiera en potencia frente a los demás. Esto se tradujo en *sprites*, escenarios mucho más detallados, música y efectos sonoros más complejos y un abanico mucho más amplio de colores disponibles. Los plataformas siguieron triunfando, con obras de gran importancia como *Super Mario World* o *Sonic The Hedgehog*, pero también se produjo el desarrollo de otros géneros más complejos como el JRPG o la lucha.



El fin de los 16 bits lo marcó la aparición de una nueva tecnología que lo cambiaría todo: el 3D. Los 32 bits surgieron con la salida de la PlayStation de Sony en 1994, y pese a que aún podían realizarse juegos en píxel 2D con esta arquitectura (juegos que, por supuesto, mejoraban en gran medida todo lo visto anteriormente tanto en gráficos como en sonido), los juegos en tres dimensiones resultaban mucho más atractivos y abundantes. Por si fuera poco, en 1996 llegó la Nintendo 64, de 64 bits, y con un catálogo revolucionario y construido enteramente en 3D, acabando definitivamente con la supremacía del *pixel art*, que se vería confinado a consolas portátiles como la Game Boy Advance, menos potentes que las de sobremesa (Kent, 2001).

### Los juegos indie.

Antes de comenzar con la historia de los videojuegos *indie*, es necesario aclarar primero el significado de los mismos, es decir, explicar qué es exactamente un juego independiente. Atendiendo a Garda y Grabarczyk (2016), la definición de videojuego independiente está sujeta a tres factores que valoran el nivel de independencia de un videojuego, debiendo cumplirse al menos uno de ellos para poder catalogar a un videojuego como “independiente”. En primer lugar, figura la independencia financiera, constituida por la relación entre inversor y desarrollador, que valora si el desarrollador depende financieramente de sí mismo o de un tercero. En segundo lugar, la independencia creativa, que valora si los desarrolladores han sido capaces de establecer su visión personal en el título, o dicho de otra forma, si la audiencia a la que va destinada el videojuego corresponde al propio creador o creadores del título en cuestión. Y finalmente, la independencia en la publicación, que valora si un juego se ha auto publicado o por el contrario ha usado una distribuidora externa.

Según Baker (2018), los juegos independientes se originan en el convulso periodo de principios de los 80, cuando el sector de los videojuegos caseros había entrado en una total decadencia y Nintendo todavía no había entrado en el mercado occidental. En este momento de incertidumbre, algunos usuarios decidieron actuar por su cuenta y empezar a desarrollar sus propios videojuegos desde sus pequeños ordenadores (se usaban modelos de bajo coste como el Commodore VC20 o el Sinclair ZX81), sin ningún tipo de apoyo externo, y solo armados con su imaginación y conocimientos informáticos. De esta manera nació el concepto de juego independiente.

No tardaron en surgir algunos éxitos como *Football Manager*, un videojuego de gestión deportiva creado por el británico Kevin Toms, o *Jetpac*, un plataformas de disparos en el espacio diseñado por Tim y Chris Stamper, futuros padres de Rare, unas de las desarrolladoras más relevantes de Super Nintendo y Nintendo 64. Estos títulos, al igual que muchos otros, debían venderse de una forma menos ortodoxa al no contar con una distribuidora, por lo que su método para captar potenciales clientes se basaba en la publicación de anuncios en revistas y envió por correo previo pago de un cheque remitido por el comprador (Baker, 2018).

Esta libertad no duraría demasiado. A mediados de los 80 resultaba imposible para un desarrollador *indie* lanzarse al mercado y conseguir beneficios sin la ayuda de una distribuidora, pero surgió una interesante herramienta conocida como “shareware”, que proponía un nuevo modelo de negocio: regalar los juegos, o al menos una parte de ellos.

Los productos que se distribuían bajo shareware funcionaban como demostraciones o lo que actualmente se conoce como “demos”, sin coste y que servían como una buena forma de promoción, instando a los usuarios a comprar la experiencia completa si la prueba había sido de su gusto.

Aunque tuvo buena acogida, el shareware también acabó siendo superado por las grandes compañías, y los *indie* sobrevivieron en páginas como Newgrounds, un sitio web donde se podían compartir juegos gratuitamente (Baker, 2018). Sin embargo, todo iba a cambiar muy pronto con la llegada de la era digital y la apertura de una página llamada Steam.

Wide (2018) explica que Steam fue un sitio web creado en 2003 para parchear y actualizar juegos de la compañía estadounidense Valve como *Half Life* o *Counter Strike*, y un año más tarde pasaría a vender un videojuego de manera online, concretamente *Half Life 2*. En 2005, sin embargo, se produjo un importante cambio, con la irrupción comercial de dos títulos *indie* en la plataforma (*Ragdoll Fu* y *Darwinia*). En 2006 el catálogo aumentaría hasta 100 títulos, dando oficialmente comienzo a la que llegaría ser la mayor tienda online de videojuegos del mundo.

A su vez, Microsoft inauguró la Xbox Live Arcade, una tienda virtual para la Xbox 360 que animó a los desarrolladores *indie* a volver a experimentar con nuevos motores como Unity o Game Maker.

Es notorio mencionar que, según Garda y Grabarczyk (2016), fue en esta época cuando se originó el término “*indie*”, sumando tres nuevos requerimientos a los otros tres ya mencionados, necesarios para que un juego pueda autodenominarse “independiente” (relativos a la financiación, creatividad y publicación). De esta manera, para que un título pueda alcanzar la categoría de “*indie*” debe, además de ser independiente en términos financieros, creativos y/o publicitarios, haber sido realizado por un estudio pequeño, comercializarse de manera digital y finalmente, presentar un estilo retro 2D.

Volviendo a la historia del *indie* tras este paréntesis, es en este punto, con el establecimiento de Steam en el mercado, que Baker (2018) habla del comienzo de la edad de oro del juego independiente, y con ella también de la vuelta del píxel en los videojuegos.

Surgieron nuevos géneros como el walking simulator, que permitía un gameplay más relajado y centrado en la narrativa y el mensaje que se quería transmitir al jugador. Creció la fuga de desarrolladores de las grandes compañías con objeto de crear sus propias obras, lo que dio lugar al desarrollo de títulos *indie* que acabarían convirtiéndose en franquicias millonarias como Super Meat Boy o Minecraft, y también se abrían nuevas tiendas online como Humble Bundle en 2010 o Itch.io en 2013. En definitiva, el *indie* había conquistado cierta hegemonía, aunque pronto se avecinaría un problema que frenaría en seco esta era dorada.

En 2015, se empezaba a notar cierta saturación del fenómeno *indie*, siendo la mayor parte de sus productos de escasa calidad o demasiado similares entre sí, y algunos desarrolladores empezaron a preocuparse de que tal vez no mereciera la pena pagar el ingreso a Steam u otra tienda online y que el destino de su producto fuera quedar olvidado en un mercado totalmente saturado. Por este motivo, el mercado se volvió mucho más hostil y competitivo, alejándose de esos inicios en que la creatividad era un valor fundamental y exigiendo a los desarrolladores cada vez mayores esfuerzos.

Aun con estos problemas, el juego *indie* seguiría prosperando año tras año, haciéndose un hueco en la agenda de empresas de la envergadura de Nintendo (que empezaría a reservar espacios exclusivos para este tipo de videojuegos en concreto) y atrayendo la atención de nuevas distribuidoras como Devolver Digital, dedicadas exclusivamente a la promoción y localización de estos (Baker, 2018).

## **Marco teórico**

### La estética posmoderna

Una vez se ha hablado en detalle del contexto del videojuego, hay que proseguir con el análisis de la perspectiva socio-estética sobre la que se plantea este trabajo, es decir, la posmodernidad. En este apartado se revisará su significado, así como sus características estéticas principales y su relación con el entorno del videojuego.

Con Jean Baudrillard, Jünger Habermas, Frederic Jameson, Edward Said y otros (1985), se entiende a la posmodernidad como un amplio número de movimientos artísticos, culturales, literarios y filosóficos del siglo XX, definidos en diverso grado y manera por su oposición o superación del modernismo. Llegar a una definición exacta resulta complicado, pues al ser una corriente de pensamiento bastante actual no hay demasiados datos analizables, aunque existen afirmaciones interesantes como la de Andrea Huyssens (1984) donde da su propia explicación de lo que se entiende por “posmoderno”.

Aquello que aparece en un plano como la última moda, el lanzamiento publicitario y el espectáculo vacío, forma parte de una lenta transformación cultural en las sociedades occidentales; se trata de una transformación en la sensibilidad para la cual el término "posmoderno" resulta, al menos por ahora, totalmente adecuado (Andrea Huyssens, 1984).

Para entender el posmodernismo hay que tener clara su intrínseca relación con el periodo que lo precede, es decir el modernismo, periodo histórico comprendido entre el Renacimiento y la segunda guerra mundial y cuyos valores más destacables se basan en el progreso, la ciencia y la confianza en el individuo. La posmodernidad sin embargo se establece como una ruptura de dichos valores, además de una nueva fase del capitalismo dirigido principalmente al primer mundo.

El posmodernismo también puede observarse desde un punto de vista artístico estético, y atendiendo a los estudios de Jameson, pueden establecerse tres características claves relacionadas con diversos momentos históricos. En primer lugar, gracias a la caída de la aristocracia en Europa al finalizar la Segunda Guerra Mundial, y a la llegada de nuevas elites socialmente menos prestigiosas (como estrellas del cine o del deporte) se logra eliminar la estrecha relación que el arte siempre ha tenido con las minoritarias altas

esferas, pudiéndose de esta manera dirigir al público corriente, transformándose en el proceso y creándose nuevas corrientes artísticas, como el pop art, que busca inspiración en lo cotidiano y popular. De este modo, la estética, deja de ser una cualidad imprescindible para una obra de arte.

En segundo lugar, Jameson habla del cambio que se ha producido en la propia finalidad del arte, y su relación con el medio que la rodea. Mientras que, en la etapa modernista, se atacaba con intenciones revolucionarias al capitalismo y la figura del burgués, en el posmodernismo se produce el efecto contrario, abrazando la cultura capitalista, con una actitud publicitaria y complaciente. Esto se hace claro en las obras del artista pop norteamericano Andy Warhol, que reflejan la mercantilización posmodernista en sus ilustraciones de productos tales como Coca Cola.

Estaríamos tentados de emitir en este punto —lo que sería sin duda prematuro— uno de los principales veredictos sobre el posmodernismo en cuanto tal y sus posibles dimensiones políticas: en efecto, la obra de Andy Warhol gira fundamentalmente en torno a la mercantilización, y las grandes carteleras de la botella de Coca-Cola o del bote de sopa Campbell, que resaltan específicamente el fetichismo de la mercancía de la fase de transición al capitalismo avanzado (Frederick Jameson, 1991).

Finalmente, la tercera clave se encuentra en la tecnología. En la etapa de las vanguardias, la tecnología supuso un gran avance en la productividad y en la propia evolución del arte con la aparición de nuevas invenciones como la fotografía y el cine. Sin embargo, según el pensamiento posmodernista esto cambió en la época de posguerra, pues, debido a los grandes conflictos bélicos y a el constante desarrollo de armamento la tecnología paso de ser admirada a ser temida, y a convertirse a su vez en un medio de “reproducción más que de producción” (Jameson, 1991) con la llegada del televisor y el ordenador, perdiéndose esa expresividad moderna.

Jameson a su vez presenta un importante concepto provocado por la sociedad capitalista en esta nueva cultura posmodernista: el pastiche.

Este es uno de los términos más destacables del posmodernismo, aunque su primera aparición se remonta a antes de la aparición de este movimiento, en la Francia del siglo XVII, y se usaba en el ámbito musical para designar a las óperas compuestas por trozos

de obras anteriores. Más adelante, en el siglo XIX, se utilizaría para designar algo como una parodia a la manera irónica. En la corriente posmoderna, sin embargo, obtendría un nuevo significado, siendo, en palabras de Jameson, una parodia, pero sin los motivos irónicos y satíricos de esta, es decir, una apropiación o imitación de un componente de una obra ajena o incluso una copia completa de la misma.

Para Jameson, el pastiche es producto de “la muerte del sujeto” (concepto posmoderno que se refiere a la muerte del burgués como individuo), lo que provoca el intercambio de los estilos individuales y personales por un estilo indiferenciado que se alimenta a su vez de otras características de la sociedad posmoderna, como el auge de la tecnología, el consumismo extremo y el gran aumento de los “*mass media*”. Todo esto da lugar al pastiche, que se caracteriza en el ámbito estético como una pérdida total de la originalidad modernista, pasando a una mirada constante al pasado, a lo que ya está construido, aunque a diferencia de la creación original el pastiche posmoderno se limita simplemente a captar el componente visible, siendo incapaz de alcanzar la intención original del artista. Es notorio reseñar unas palabras de Vasily Kandinsky, artista ruso de principios del siglo XX, que cataloga a estas prácticas como “las imitaciones de un mono” mucho antes de que se convirtieran en tendencia en la sociedad posmoderna.

Cualquier creación artística es hija de su tiempo y, la mayoría de las veces, madre de nuestros propios sentimientos. Igualmente, cada periodo cultural produce un arte que le es propio y que no puede repetirse. Pretender revivir principios artísticos del pasado puede dar como resultado, en el mejor de los casos, obras de arte que sean como un niño muerto antes de nacer. Por ejemplo, es totalmente imposible sentir y vivir interiormente como lo hacían los antiguos griegos. Los intentos por reactualizar los principios griegos de la escultura únicamente darán como fruto formas semejantes a las griegas, pero la obra estará muerta eternamente. Una reproducción tal es igual a las imitaciones de un mono. A primera vista, los movimientos del mono son iguales a los del hombre. El mono puede sentarse sosteniendo un libro frente a sus ojos, dar vuelta a las páginas, ponerse serio, pero el sentido de estos movimientos le es ajeno totalmente (Kandinsky, 1979).

## ¿Por qué miramos al pasado? El fenómeno de la nostalgia

Como se ha aclarado anteriormente, el *pixel art* no es un estilo creado desde cero en la actualidad, sino que está basado en una tecnología desfasada propia de los inicios de la industria del videojuego. Esta práctica no es ni mucho menos desconocida en la sociedad contemporánea, pues prácticamente todas las formas artísticas que pueden encontrarse actualmente acuden al pasado de alguna forma para garantizarse el éxito, con el cine como uno de los casos más evidentes, como sugiere su tendencia industrial al rescate de franquicias en forma de *reboots*, *remakes* o continuaciones. En este apartado, se reflexionará sobre lo que es realmente la nostalgia, y se profundizará en las formas que tienen los videojuegos de hacer volver atrás en el tiempo al jugador.

Esta mirada hacia atrás que cada vez parece más común puede verse, según Mark Fisher (2013), como una lenta cancelación del futuro, en la que las formas reconocibles vividas en una época anterior tienden a hacerse persistentes y a causar una mayor impresión en una audiencia que las ha vivido y que se siente insatisfecha con las experiencias creadas en la actualidad, algo que se puede observar en afirmaciones del filósofo y escritor Franco “Bifo” Verardi en su libro *Después del futuro*.

    Mi generación creció en la cumbre de esta temporalización mito lógica, y es muy difícil, quizás imposible, deshacerse de ella y mirar la realidad sin este tipo de lentes temporales. Nunca seré capaz de vivir según la nueva realidad, sin importar cuán evidente, inconfundible o incluso encandiladora sea a escala planetaria (Franco Verardi, 2011).

Este shock inicial, puede medirse fácilmente con la música de los 80 y 90, un periodo de la aparición de grandes estrellas cada año y el surgimiento de obras de gran relevancia. Siguiendo las pautas Mark Fisher, si se trasladase un disco de la actualidad al pasado, y se pusiera en una radio de los 90, apenas habría grandes reacciones por parte de los oyentes. Por el contrario, si se realizara el mismo experimento con un disco de los 90 en los 60 la reacción sería radicalmente distinta, gracias al gran cambio musical que hay entre ambos periodos en un intervalo tan corto.

A su vez, junto a la cancelación del futuro, Fisher también introduce el término de la “deflación de las expectativas”. Como acababa de apuntarse, en las últimas décadas del siglo XX hubo una explosión de grandes éxitos que actualmente y aun con el paso de los años se siguen considerando como verdaderas leyendas, no solo en la música, sino

en otras formas culturales y artísticas como el cine, con las primeras entregas de franquicias como Alien, Jurassic Park o Star Wars. También fueron tiempos llenos de caídas y acontecimientos sorprendentes, como la extinción de todo un género musical en el caso de la música disco. Esto provoca que sea imposible vivir actualmente algo similar a esos tiempos, rebajando altamente las expectativas en lo que concierne a los sucesos culturales del día a día.

Fredric Jameson (1985) presenta una definición altamente interesante respecto a esta vista al pasado, lo que él llama “modo nostálgico”. No hay que confundir la palabra nostalgia con su definición más puramente psicológica, patente cuando, por ejemplo, en una película, se muestra un periodo temporal completamente distinto al nuestro. La nostalgia de la que habla Jameson es más sutil, y se refiere a la propia manera de hacer las cosas; se comprende de mejor manera “en términos de un apego formal a las técnicas y fórmulas del pasado, una consecuencia del abandono del desafío modernista de crear formas culturales innovadoras adecuadas a la experiencia contemporánea” (Mark Fisher, 2011). Un ejemplo práctico de este concepto se encuentra en la primera película de Star Wars, de la que Jameson extrae sus propias conclusiones exponiendo que se trata de un ejercicio nostálgico de los seriales televisivos de aventuras espaciales de los años 30 y 50.

(...) Lejos de ser una sátira inútil de esas formas ahora muertas, Star Wars satisface un profundo (¿podría decir incluso reprimido?) anhelo de experimentarlas de nuevo: es un objeto complejo en el cual, en un primer nivel, los niños y adolescentes pueden tomarse las aventuras en serio, mientras que el público adulto puede satisfacer un deseo más profundo y más apropiadamente nostálgico de regresar a ese período más antiguo y experimentar de nuevo sus extraños y viejos artefactos estéticos (Jameson. 1985).

La nostalgia está unida a nuestra capacidad cognitiva para recordar, por lo que cualquier ser humano moderno tiene la capacidad de experimentarla (Boardman, 2002 - Hanink, 2007), y suele estar anclada a sucesos felices y positivos, que por serlo permanecen con mayor probabilidad en nuestra memoria.

Pero, ¿qué ocurre con los videojuegos? Por supuesto, al igual que cualquier otra forma de entretenimiento o expresión artística como el cine o la música, también pueden funcionar como un receptáculo para la nostalgia, aunque con algunas particularidades



exclusivas. En primer lugar, el videojuego es un medio prácticamente nuevo, con solo 50 años a sus espaldas, además de ser el más propenso a quedarse obsoleto debido a su soporte físico particular, con la actualización comercial de nuevas generaciones de videoconsolas cada cierto tiempo. Es debido a estos factores que la nostalgia en el mundo del videojuego va orientada a quienes vivieron en su infancia las primeras generaciones (específicamente la tercera, cuarta y quinta) y la época dorada del arcade, comprendida entre finales de los 70 y principios de los 80.

En el mundo del videojuego existe el concepto de “retro gaming”, que como define J. Newman (2004) se refiere a cuando se juega en la actualidad a algún videojuego de los 70, 80 o 90, ya sea en el hardware original o en un emulador, siendo la principal causa de jugar a estos juegos retro la nostalgia. Este sentimiento de melancolía es aprovechado por las desarrolladoras con la intención de intentar atraer a nuevos usuarios. Las grandes compañías llevan a cabo una “mercantilización de la nostalgia” (García, 2018) en la forma del relanzamiento de productos antiguos y descatalogados con una leve actualización a los nuevos tiempos. De esta manera surge la moda de las consolas “mini”, como la “NES Classic Mini” o la “PlayStation Classic”, cuyo concepto reside en la vuelta a los escaparates de consolas ya extintas y que solo podían obtenerse anteriormente por exorbitados precios en páginas de segunda mano. En la realidad, sin embargo, estas consolas resultan ser muy limitadas y básicas, consistiendo en un chasis de plástico que emula el aspecto de la videoconsola en cuestión (evitando la introducción física de títulos) y portando en su interior un puñado de ROM’s sin modificar, que pueden ser fácilmente descargadas y jugadas sin coste en un ordenador (aunque técnicamente, desde el punto de vista legal, no esté permitido). Estas prácticas han demostrado ser un verdadero éxito, con millones de ventas a sus espaldas, y el motivo, según Lasaeta (2014) es que cuando una persona siente nostalgia es más propensa a gastar, pues la prevalencia del dinero se debilita.

De esta manera, surge una pregunta: ¿acaso la nostalgia es solo una forma más de vender fácilmente productos y servicios al público? ¿Es negativo el retro-gaming?

La nostalgia, afortunadamente, puede transmitirse de otras maneras, en facetas no tan materialistas como las observadas en el párrafo anterior, sino bajo la forma del empleo de ciertos tipos de estilos gráficos, sonido o simplemente decisiones en el ámbito jugable. Esto puede notarse en los juegos independientes, que logran re-explorar los

elementales gráficos píxel y la primaria música chip, dando lugar a un gameplays inspirados en las primeras generaciones y que consiguen, a diferencia de las consolas mini, dar forma a algo nuevo a la par que nostálgico, encandilando así a esas generaciones de los 80 y 90 sin dejar de lado a los nuevos jugadores, que descubrirán de una manera atractiva las maravillas del “retro gaming” que adquiere positivo.

Las grandes superproducciones (también conocidas como triple A) también tienen su propia forma de nostalgia, aunque su manifestación resulta normalmente más tradicional, basada en el reflejo de épocas pasadas, ya sea en términos de realismo gráfico, como en la saga *Assassin's Creed*, o más conceptuales, como en la de *Fallout*, donde se hace referencia a la era nuclear de una manera nunca vista (Makai, 2018).

### La hauntología

El término de “hauntología” nació de la mano del filósofo francés Jacques Derrida, concretamente en su libro *Espectros de Marx*, de 1993, una crítica sobre el legado de Marx en la sociedad contemporánea. Su construcción literal original (“hauntology”) se debe a un pequeño juego de palabras entre la palabra inglesa “haunt” (que significa acechar o embrujar en castellano) y “ontología” la rama filosófica que estudia la naturaleza e implicaciones del ser. De este modo la hauntología plantea exactamente lo contrario a la ontología, pues si la segunda se centra en lo que es, la hauntología se adentra en lo que no es o no ha sido aún, lo que podría entenderse como el estudio de un espectro.

Por supuesto, el concepto de Derrida no está interesado en las figuras sobrenaturales, sino que con “espectro” se refiere a aquello que actúa físicamente sin existir (Fisher, 2011). Aplicado a *Espectros de Marx*, Derrida ejemplifica al comunismo como uno de estos fantasmas, que sin estar presente en el plano físico, provoca acciones en el mundo real. Sin embargo, si se aplica la hauntología al contexto histórico-temporal del siglo XXI se adquieren nuevos significados. Atendiendo a los escritos de Fisher (que en sus investigaciones relaciona la hauntología con la industria musical) se da un nuevo sentido al concepto de Derrida, que pasa a convertirse en una “confluencia de artistas”. La palabra “confluencia” es de vital importancia, pues se refiere a que estos artistas, pese a coincidir en un mismo terreno, no se influyen entre ellos. Lo que sí comparten es, en las propias palabras de Fisher, una “sensibilidad o una orientación existencial”,

pues los artistas hauntológicos se preocupaban del uso concreto de máquinas de grabación tales como casetes o discos de vinilo. Esto se traduce en un caso de hauntología, no por el estilo de la música, sino por pequeños detalles sonoros (el sonido que hace una púa de tocadiscos al entrar en contacto con un vinilo, por ejemplo), habituales en los formatos de grabación previamente mencionados. Esos minúsculos sonidos transportan la mente, y hacen que el oyente se percate de la naturaleza de la canción, de que ha sido grabada mediante un medio físico ya extinto y, por tanto, transmiten cierta sensación de melancolía. Los llamados “tracks” hauntológicos provienen de medios analógicos, algo imposible de encontrar en formatos digitales tales como el Mp3 (Fisher, 2011).

La hauntología, se podría ver de la misma manera que una negación a lo que ya se ha marchitado, a lo que ya se ha ido. Como si de la muerte de un familiar se tratase, una persona puede negarse a dejar marchar algo a lo que guarda alta estima, originando con este sentimiento un espectro, un espíritu que seguirá acompañándolo perpetuamente.

## Metodología

La metodología que se ha escogido para llevar a cabo la investigación es de tipo cualitativo, y se basa en la construcción de una clasificación modal donde, sobre la base de una serie de divisiones que se concretarán a continuación, se clasificará un corpus de 75 juegos de estilo *pixel art* realizados por estudios independientes. Posteriormente, se hará un análisis de los resultados, resolviendo las preguntas de investigación con los datos recopilados. La búsqueda de títulos se realizará en Steam, dado a su extenso catálogo y popularidad. La base para elegir los videojuegos que conformarán la tabla (obviando los elementos relativos a su naturaleza *indie* y el estilo gráfico píxel) se basará principalmente su fecha de publicación, evitando cualquier juego anterior al año 2004 (esto se debe a que esta fecha coincide con la salida de la primera Nintendo DS, que sustituye a la Gameboy Advance de 32 bits y marca el final del *pixel art* proveniente de las grandes desarrolladoras), y el hecho de que hayan cosechado una buena acogida por parte del público; un factor que se medirá principalmente con el propio sistema de valoración de Steam y páginas de críticas como Metacritic. También se tendrán en cuenta datos de venta si han sido compartidos, así como premios recibidos. Con el fin de obtener datos lo más útiles posibles, no se incluirán secuelas, *spin offs* o *remakes*, pues el éxito de estos puede estar anclado al juego origen y por ello no resultan interesantes para la investigación y la respuesta a nuestra hipótesis.

El primer apartado clasificatorio correspondería al género y subgénero al que pertenecen los diferentes títulos. Se distinguirían cuatro tipos diferentes de géneros primarios: habilidad, puzzle, estrategia y rol. Estos tipos concretos de géneros estarían asociados a una función específica del ser humano, siguiendo la estela de la teoría creada por el profesor Juan José Vargas Iglesias en su tesis doctoral. A su vez, habría que definir el subgénero al que pertenecen, en un apartado más específico y que también se extraerá del método previamente citado. Se ha de mencionar la inclusión de un subgénero extra, ubicado en el género de habilidad: El “roguelike”, que consiste en el avance de un personaje a través de diversas habitaciones con enemigos que tendrá que derrotar para seguir avanzando.

Después estaría la ambientación. En este caso los criterios serían a partir de la apariencia de los escenarios, los personajes, los diálogos... En resumen, todo lo que

conforma el espacio visible del videojuego. Se ha planteado cuatro posibles tipos de ambientación, con un pequeño subgrupo en el segundo tipo:

**Ambientación fantástica:** El juego se desarrolla en un espacio de fantasía, con escenarios naturales (cavernas, bosques...) o artificiales de corte simple, como por ejemplo castillos. La tecnología es inexistente, y el armamento se basa en el recurso de armas tradicionales, como espadas, o el uso de magia. Los enemigos son normalmente monstruos o criaturas mitológicas y los personajes no tienen por qué ser humanos.

**Ambientación actual/pasado próximo:** El juego se basa en una sociedad contemporánea (actual) o relativamente contemporánea, en torno a finales del siglo XX (años 80-90). Esto se traduce en la presencia de tecnología y armamento actuales en el primer caso y ligeramente desfasados en el segundo, a la par que personajes preferentemente humanos en ambas categorías. Es interesante añadir aquí un pequeño subgrupo, pudiendo ser una ambientación actual verosímil o inverosímil. Si es verosímil, no hay nada fuera de lo común. El juego transcurre bajo un espacio lógico y posible dentro de los marcos del videojuego. Un ejemplo de esto sería *Beat Cop* (Pixel Crow, 2017), un juego que trata sobre el día a día de un policía en un barrio neoyorquino de los 80 y cuyo *gameplay* se basa en hacer cumplir la ley. Por el contrario, si es inverosímil, pese a existir una ambientación contemporánea pueden aparecer elementos inverosímiles, como fantasmas, súper poderes, o incluso un escenario apocalíptico. Un ejemplo de este tipo de ambientación sería *Death Road to Canada* (Rocketcat Games, 2016) donde los jugadores encarnan a diferentes supervivientes que viajan a Canadá en coche escapando del apocalipsis zombi.

**Ambientación futurista:** El espacio se traslada al futuro, con tecnología imaginativa o extraña y la presencia de escenarios como planetas alienígenas, ciudades ciberpunks o el espacio exterior. Los personajes y enemigos pueden pasar de ser humanos a robots, cíborgs, extraterrestres, o incluso una nave espacial (en un juego del estilo de *Galaga*, por ejemplo).

**Ambientación abstracta:** en este tipo de ambientación se localizarían aquellos juegos cuyo universo no está bien definido, y esté construido de una forma extraña o simplemente minimalista, donde no se pueda identificar ningún elemento de las tres anteriores categorías. (un ejemplo de esto sería *Pac-Man* o en un caso más actual *GoNner -Art in Heart*, 2016-).

En tercer lugar, es conveniente hacer una separación en el tipo de gráficos píxel utilizados. El uso de los gráficos 8 y 16 bits en los videojuegos correspondía a la propia arquitectura de las consolas, siendo los 8 bits una versión menos desarrollada de los 16, con una peor resolución y un abanico menos amplio de colores. Hoy en día, los desarrolladores que operan con este estilo gráfico no tienen este problema, por lo que veo primordial distinguir que tipo de gráficos lleva cada juego, buscando hallar si la elección de una u otra puede condicionar la ambientación, género o intención del juego. El criterio de clasificación sería el siguiente:

8 bits: Los juegos que emulan los 8 bits suelen tener una serie de características comunes. En primer lugar, los personajes son representados de manera más achantada, con pocos detalles y prescindiendo en múltiples ocasiones de ojos o boca. Usualmente, además, la animación es más limitada, construida con pocos frames.

16 bits: Personajes más estilizados y altos. Se presta más atención a los detalles y la animación es superior. Los escenarios son mucho más desarrollados. Se puede decir que es un estilo *pixel art* más actual, no tan envejecido como los 8 bits.

Posteriormente, es conveniente hacer un pequeño análisis de las elecciones de diseño que tratan de referenciar directamente a la época de los 8 y 16 bits pero no se encuentran en el apartado gráfico. Concretamente me centraría en el apartado sonoro, tanto la banda sonora como los efectos de sonido, pues considero que es la forma más sencilla y extendida. En la clasificación, por lo tanto, se marcaría si el juego presenta o no un apartado sonoro enteramente retro (con el uso de música chip) o si conforma una mezcla de ambos. El objetivo con ello es intentar descubrir si estos elementos se usan preferentemente como un recurso para producir nostalgia en vez de conformar un estilo estético con significado propio.

Se realizarán a su vez comparaciones de los juegos de la tabla con juegos de la etapa de NES y SNES, con el fin de captar similitudes y diferencias que puedan ayudar a que las explicaciones resultan más claras.

Finalmente, se realizarán varios gráficos con el objetivo de reforzar el contenido de la segunda y tercera preguntas de investigación.

## Resultados

En este apartado se mostrarán las deducciones, basadas en un tratamiento cualitativo, de los resultados de la tabla modal explicada anteriormente en la metodología. El objetivo principal será dar respuesta a las preguntas de investigación (ya presentadas previamente en la introducción) de forma satisfactoria para después intentar dar una respuesta a nuestra hipótesis principal.

### Primera pregunta: **¿Qué aspectos de la cultura subyacen al empleo de esta opción estética?**

Para hablar de los factores culturales que provocan la utilización del *pixel art*, se debe atender principalmente a la ambientación, el sonido y los tipos gráficos de los videojuegos reunidos en la tabla, pues de esta manera se pueden estudiar las intenciones de los desarrolladores al incluir sus tipos concretos de combinaciones, así como los posibles aspectos culturales que han podido influenciar a los mismos. Es, además, especialmente necesario hacer hincapié en el apartado sonoro y gráfico, pues la mirada al pasado siempre ha sido considerada como una de las razones más poderosas para justificar este tipo de estética en un videojuego, y es en estas categorías donde con más preferencia puede observarse dicho enfoque.

En primer lugar, puede observarse que el uso de una música “retro” (es decir, que usa un sonido chip), es muy frecuente en los videojuegos que utilizan gráficos en 8 bits más que en los que deciden usar gráficos píxel un poco más avanzados. Esto puede tener varios significados culturales, siendo el primero el de un uso principalmente nostálgico, buscando emular de la forma más fiel posible aquellos juegos de la NES y la SNES tanto en gráficos como en efectos sonoros. La nostalgia, como se ha comprobado en el marco teórico, es una parte consustancial a nuestra cultura que se manifiesta en cualquier medio de entretenimiento, y en los videojuegos es utilizada mediante el uso de este tipo de elecciones en el diseño.

Esta nostalgia, sin embargo, puede verse desde varios puntos de vista, siendo unos de carácter positivo y otros de carácter negativo. Atendiendo al pensamiento posmoderno, los videojuegos *pixel art* serían un perfecto ejemplo del término “pastiche” de Jameson, es decir, medios de entretenimiento que tienen que volver a mirar a obras pasadas para

poder avanzar, creando en el proceso una obra vacía y sin sentimiento que solo busca aprovecharse de lo ya construido para obtener beneficios rápidos. Así, de igual manera que un escultor podría crear una obra atendiendo fielmente a las esculturas griegas, un desarrollador *indie* tomaría elementos de juegos antiguos para poder crear su videojuego. A continuación, presento algunas comparaciones entre juegos de NES y SNES y juegos recogidos de la clasificación modal con el fin de que se puedan ver claramente estas referencias gráficas, tanto en el diseño de niveles como en las similitudes entre los *sprites*.

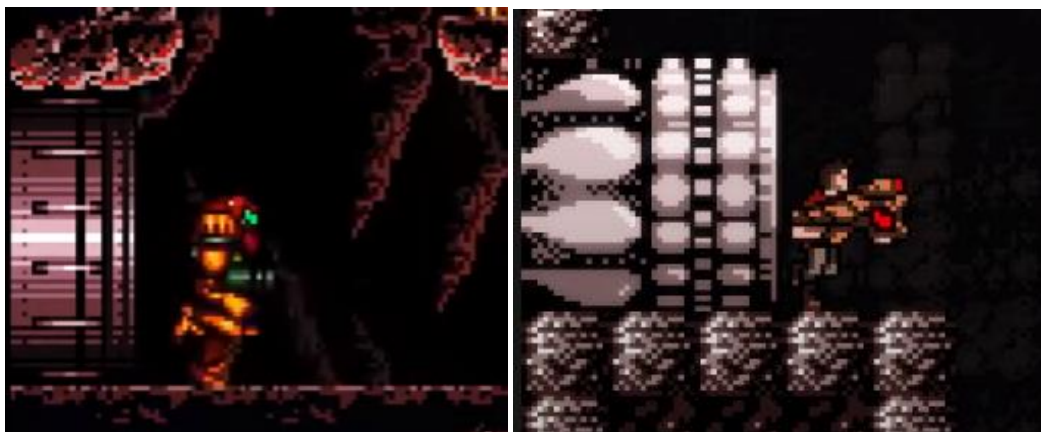


Comparación del mapa de selección de nivel entre *Super Mario Bros 3* (Nintendo, 1988) y el juego número uno de la tabla de clasificación, *Shovel Knight Treasure Trove* (Yatch Club Games, 2014).



Comparación entre el *sprite* de ataque del personaje principal de *Castlevania* (Konami, 1986) y el juego número cuarenta y ocho de la tabla de clasificación, *Bloodstained: Curse of the Moon* (Inti Creates, 2018).





Comparación entre el nexo de unión entre niveles de *Super Metroid* (Nintendo, 1994) y el juego número 12 de la tabla de clasificación, *Axiom Verge* (Thomas Happ Games, 2015).

En las ambientaciones recogidas en la clasificación también pueden captarse ciertas referencias culturales, que se analizarán a continuación. En primer lugar, se con ambientaciones que aluden a épocas contemporáneas concretas, que se encuentran marcadas en la tabla como ambientaciones actuales o de un pasado próximo. Estas ambientaciones toman inspiración directa de elementos que los desarrolladores han podido experimentar de primera mano, ya sea en su niñez, en su adolescencia o en la actualidad, plasmando dichos recuerdos y sentimientos en el videojuego. En la ambientación de los juegos *Beat Cop*, *Retro City Rampage* (Vblank Entertainment, 2014) o *Thimbleweed Park* (Terrible Toybox, 2017), se pueden observar, al margen de si los gráficos son de 8 o 16 bits, referencias a la cultura de los años 80 y 90, tanto de manera directa, con la aparición de vestuarios, edificios (como salas de máquinas arcade) u objetos típicos de la época, como otros más indirectos, ya sean guiños a películas, personajes, series o por supuesto videojuegos. Con la ambientación actual es necesario hacer una pequeña distinción entre si presenta un espacio verosímil o inverosímil. En una ambientación actual inverosímil existen elementos fantásticos que ocurren en un espacio contemporáneo, como en *Death Road to Canada*, donde el espacio transcurre en un apocalipsis zombi, por lo que en la mayoría de los casos no parece existir una influencia cultural notoria. En la ambientación actual verosímil, sin embargo, se pueden encontrar detalles interesantes, mostrando problemas de nuestra sociedad actual, como el Brexit en *Not Tonight* (PanicBarn, 2018) o la inmigración y la burocracia en *Papers Please* (Lucas Pope, 2013).

En las ambientaciones fantásticas o futuristas (que suponen la mayor parte de la muestra recogida) es más difícil captar referencias culturales concretas, pues normalmente son juegos originales que solo toman el concepto de la fantasía o la ciencia ficción para crear sus propios mundos. Sin embargo, hay un caso especial en el que me gustaría hacer especial énfasis, debido a su rico contenido cultural: *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019).

En *Blasphemous* se puede observar de forma muy clara cómo el videojuego píxel *indie* puede tomar referencia de la cultura artística, presentando un juego de corte fantástico con sus propias reglas y diseños pero que se ve nutrido en gran medida por todo el folclore y el arte tanto nacional como internacional, adaptándolo de forma orgánica en su universo.

Como prueba de ello, seguidamente se muestra la siguiente comparativa de imágenes:



Comparación entre uno de los enemigos de *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019) y la Piedad de Miguel Ángel.



Comparación entre uno de los NPC de *Blasphemous* y la Virgen Dolorosa de Luján.

### Segunda pregunta: **¿Qué relación hay entre estética retro y géneros del videojuego?**

Para responder esta pregunta es necesario hacer una división de las posibles causas de conexión entre la estética retro y los géneros del videojuego, atendiendo por un lado a motivos debidos a un contexto no relacionado con la forma de jugar al videojuego (como el contexto histórico), y por otro, a la jugabilidad, entendida según si hay juegos que funcionan mejor en un entorno retro de dos dimensiones y otros que no. También se repasarán los resultados obtenidos en las gráficas D y E, respectivamente, que muestran el número de subgéneros que presentan los juegos 8 y 16 bits de la muestra.

Como se ha visto en el marco histórico, los videojuegos en tres dimensiones no llegaron hasta 1994 con el lanzamiento de la PlayStation; por lo tanto, existe una extensa y fructífera etapa de casi diez años (tomando como punto de origen el lanzamiento de la NES en Estados Unidos en 1985) donde se crearon y asentaron subgéneros enteros de pleno derecho en la etapa de 8 bits y posteriormente con los 16 bits se originaron obras con gráficos y jugabilidad muy mejoradas que aún hoy pueden jugarse perfectamente.

Esto provoca, según sugiere este análisis, que se asocien automáticamente algunos tipos de juegos con los gráficos píxel. Tómese por ejemplo los plataformas 2D, uno de los subgéneros más abundantes en las primeras generaciones de consolas. Desde su origen, que puede estipularse en 1981 con el lanzamiento de *Donkey Kong* en las máquinas

arcade, han surgido sagas de gran calado comercial como *Super Mario Bros*, *Castlevania* o *Metroid* que han definido las bases de los juegos de plataformas aún hoy promocionados como clásicos atemporales.

Pasando al segundo punto, examinando el porqué de la ausencia de gráficos píxel 2D en ciertos subgéneros. A modo de ilustración, valga el ejemplo de dos tipos de juego en concreto, que pueden resumir de forma eficiente las limitaciones del estilo estético 2D. Estos subgéneros son el *survival horror* y los *Real Time 3D Adventures* (ambos incluidos en el género de aventura).

Tanto el *survival horror* como los *Real Time 3D Adventures* suelen usar una cámara en primera persona con gráficos realistas en tres dimensiones, y estas decisiones en el diseño resultan de vital importancia para el correcto desarrollo del videojuego, pues son decisivos para que el jugador pueda satisfacer los objetivos de estos subgéneros.

Con el *survival horror* se busca normalmente provocar terror, suspense o tensión, algo que se puede conseguir de forma más satisfactoria con una cámara en primera persona y gráficos realistas, provocando que el jugador viva las acciones del *gameplay* de una manera mucho más inmersiva que observándolo desde una perspectiva en 2D con estética píxel. En los *Real Time 3D Adventures* sucede algo parecido con el uso de la cámara, pero el terror de los *survival horror* queda sustituido por las relaciones que se establecen con los personajes, pues normalmente una imagen fotorrealista y unos diálogos de voz limpios pueden hacer que el jugador conecte más con los personajes que con unos gráficos pixelados.

En definitiva, todo apunta a que los gráficos píxel se benefician más del poder de la imagen y la jugabilidad que del de las palabras o las sensaciones, siendo aquel óptimo en subgéneros como las plataformas 2D, que permiten un mayor nivel de creatividad en el diseño de niveles, o las aventuras gráficas, donde a falta de diálogos hablados se pueden desarrollar textos apreciables sin renunciar a un diseño personal.

En las gráficas se puede observar como las plataformas 2D son los subgéneros más populares tanto en los 8 como en los 16 bits. Sin embargo, proporcionalmente, las plataforma 2D son más usadas en los videojuegos que presentan una estética 8 bit, con una mayor variación de subgéneros en los 16 bits. Esto puede deberse a, o bien la necesidad de los desarrolladores de emular los subgéneros utilizados en la etapa clásica

(en los 16 bits existía una mayor variedad en este sentido, con, por ejemplo, muchas más aventuras gráficas), o bien simplemente a elecciones de diseño, con los 8 bits preferentemente utilizados para juegos más simples de plataformas, y los 16 relacionados con una mayor libertad a la hora de elegir el tipo de videojuego.

**¿Qué sentidos produce la adopción de estas estéticas, teniendo en cuenta las dos cuestiones anteriores?**

El objetivo de esta cuestión es analizar los juegos de la muestra atendiendo a lo visto en las anteriores preguntas, con el fin de poder descubrir qué efecto provocan los videojuegos de estética retro en los usuarios. Para conseguir este objetivo, por un lado, se repasarán de nuevo las variables culturales introducidas en los diferentes títulos y se revisará de qué forma afectan al jugador, además de si existen características especiales en los diferentes géneros cuando emplea una estética píxel. A su vez, puede resultar productivo añadir una nueva variable: la introducción de una comparativa entre juegos de la época de NES, SNES y otros sistemas similares que usen gráficos píxel (dependiendo del apartado gráfico). La razón de esta decisión es doble: por un lado, con estas comparaciones será sencillo observar si el píxel art se utiliza con una intención principalmente estética o si por el contrario apuesta por darle un nuevo significado al píxel, y no incluyen ningún elemento novedoso que pueda diferenciarlos.

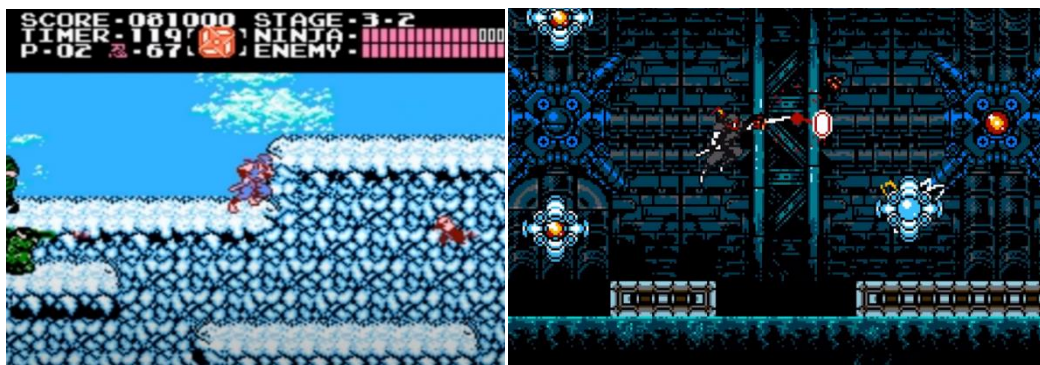
En la parte final de este apartado, se presentarán los resultados de varias gráficas donde quedará reflejada una clasificación que recogerá las posibles intenciones en los setenta y cinco juegos de la muestra según la combinación de género y aspectos culturales encontradas en los diferentes títulos.

El primer sentido que se podría enunciar sería el nostálgico en juegos muy similares a los de las primeras generaciones de consola, sin apenas cambios en aspectos como la jugabilidad, el diseño de niveles u otros elementos extra como por ejemplo la manera de presentar cinemáticas. La mayoría de los juegos 2D con estética retro 8 bits y música chip son los primeros que entrarían en esta categoría, destacando sobre todo los plataformas, donde esta similitud es mucho más fácil de ver en la práctica que en otros subgéneros. En términos técnicos, estos títulos son los juegos más semejantes a videojuegos de la NES o consolas similares, tanto en el apartado sonoro como en el gráfico, ya que el uso de los 8 bits resulta mucho más evidente que el de 16, otorgándole

un aspecto mucho más anticuado, con personajes sin rasgos faciales y escenarios contruidos con patrones de *sprites* bastante simples.

Esta intención se puede encontrar en juegos de la muestra como *Cyber Shadow*, *Shovel Knight: Treasure Trove*, *Gato Roboto*, *VVVVVV*, *La-Mulana* o *Axiom Verge*. Las principales características de esta intención, como se comentado en el párrafo anterior, se encuentran en su estructura, jugabilidad y diseño que resultan particularmente similares a otros juegos de generaciones pasadas. El sentido que provoca en este caso en un jugador que haya experimentado de primera mano juegos de la NES o SNES, es la nostalgia automática, valiéndose de elementos que el usuario reconocerá inmediatamente y a los que atribuirá pensamientos positivos. En los plataformas, por ejemplo, se puede ver esta semejanza no solo en el apartado estético, sino también en la estructura de los niveles y la manera en que se desarrolla el avance de la historia.

Un caso muy evidente es la comparación entre *Ninja Gaiden* (Team Ninja, 1988) y el juego número 38 del corpus aquí analizado: *Cyber Shadow* (Aarne “Mekaskull” Hunziker, 2021), donde puede observarse claramente esta semejanza estructural: en ambos ejemplos, el primer paso es una fase de salto entre plataformas y eliminación de enemigos básicos, el segundo un enfrentamiento con un jefe en una zona cerrada y finalmente una sucesión de imágenes y texto que hacen avanzar la historia, además de por supuesto una ambientación similar, con ninjas como protagonistas, aunque hay que mencionar que *Cyber shadow*, a diferencia de *Ninja Gaiden*, se desarrolla en un contexto futurista. A continuación, se muestra esta semejanza de forma visual, con *Ninja Gaiden* a la izquierda y *Cyber Shadow* a la derecha.



**Primera parte: fase de plataformas.**





**Segunda parte: fase contra jefe.**



**Tercera parte: cinemática.**

Otros ejemplos de esta intención nostálgica en los plataformas se pueden encontrar en plataformas de 16 bits como *Maldita Castilla* (Locomalito, 2012), cuyo diseño de niveles y mecánicas está claramente inspirado en los juegos de la saga *Ghost and Goblins* de las máquinas arcade y SNES, o *The Messenger* (Sabotage Studio, 2018), también inspirado en *Ninja Gaiden* y que presenta tanto gráficos en 8 bit como en 16 bits (tomando referencias de las entregas de NES y SNES respectivamente).

En otros géneros como las aventuras gráficas hay menos casos de este sentido nostálgico, aunque sigue habiendo ejemplos como *Thimbleweed Park*, cuya interfaz y diseño de personajes recuerda a juegos píxel de MS-DOS como *Day of the Tentacle* (LucasArts, 1993). Se puede apreciar una comparación entre ambos juegos a continuación, y comprobar que, efectivamente, la interfaz de acciones y el inventario de objetos presentan obvias similitudes, tanto en diseño como en color.



Comparativa entre *Day of the Tentacle* y *Thimbleweed Park*.

Por otro lado, se encuentran los videojuegos totalmente alejados de esa sensación principalmente nostálgica (a excepción del efecto nostálgico que pueden provocar los propios gráficos píxeles por sí solos), que prescinden de elementos propios de títulos de las antiguas consolas como se ha visto en el anterior apartado, y que buscan crear títulos que, o bien hacen un uso meramente estético del píxel, como podrían ser los casos de *celshading* o de estilo pictórico, o bien integra el píxel de manera singular en el funcionamiento del juego, presentando funciones únicas que no podrían haberse conseguido con ningún otro estilo. Este sentido sería el creativo.

Los juegos que entran en esta categoría son, en la inmensa mayoría, de 16 bits sin sonido retro, aunque también hay algunos casos de 8 bits. Estos juegos presentan nuevas mecánicas y diseños, compartiendo con los juegos retro únicamente el apartado gráfico y las trazas más básicas de los géneros y subgéneros en los que se ubican. En este apartado pueden apreciarse videojuegos con una identidad acusada, que se atreven a plantear nuevas ideas en el *gameplay* o en el desarrollo de historias, diferenciándose claramente de cualquier título pasado. En estos casos, el *píxel art* no causa sensaciones nostálgicas por sí solas, sino que estas se presentan como un diseño atractivo con carácter propio, que consigue atraer al público aun si este nunca ha tenido contacto con un juego retro.

Finalmente, existe una intención diferente, síntesis de las dos anteriores, presentando un videojuego con mecánicas o elementos novedosos pero que siguen captando algunos guiños a los videojuegos clásicos. Los juegos por tanto siguen teniendo una clara inspiración en títulos antiguos, como apartados sonoros retro o similitudes en el diseño de niveles, pero logran separarse de las limitaciones que los acompañan para introducir



nuevas mecánicas y elementos novedosos en la jugabilidad. De esta manera se crea un sentido denominado semi-nostálgico o mixto.

Algunos ejemplos de esto son el plataformas 2D *Mutant Mudds* (Renegade Kid, 2012) donde el personaje protagonista tiene la habilidad de saltar entre un segundo y primer plano, o *Minit* (JW, Kitty, Jukio y Dom, 2018), un juego de rol visualmente similar a *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986), donde el protagonista muere siempre cada 60 segundos, sin que pueda hacer nada para evitarlo.

Observando los resultados de las gráficas B y C, se puede apreciar que en los juegos 8 bits el sentido es principalmente nostálgico, mientras que en los de 16 bits el sentido creativo cobra protagonismo. Esto puede deberse al propio condicionamiento o prejuicio que existe sobre el estilo 8 bit, mucho más sujeto a los juegos clásicos en la cultura popular que los 16, lo que permite a los desarrolladores usar los 16 bits para crear títulos más originales, mientras que los de 8 resultan más provechosos para presentar al usuario esa sensación nostálgica.

**Respuesta a la hipótesis inicial: los efectos comerciales de la estética retro 8 y 16 bits pueden explicarse como epifenómeno de una dimensión estética más amplia y relativa a la condición posmoderna**

El concepto de nostalgia en medios culturales de entretenimiento puede definitivamente clasificarse como un concepto posmoderno atendiendo a las características de Jameson. La idea de la mercantilización de la nostalgia encaja con el concepto de pastiche, sirviendo como una “parodia” de lo que se creó en un primer lugar, prescindiendo de las connotaciones que hicieron posible el concepto en sí mismo y rebajándolo a una simple carcasa de lo que fue, resultando exitoso simplemente por suscitar un recuerdo agradable en las mentes de las audiencias. En el espectro del videojuego esto se podría observar claramente en los *remasters* y recopilaciones de juegos antiguos, que a fin de cuentas suponen grandes beneficios para las grandes compañías prácticamente sin añadir ninguna mejora, y siendo exitosos gracias a la necesidad de los jugadores de revivir sus juegos favoritos de nuevo, aunque tengan que volver a pagar por ello.

Desde este punto de vista sería lógico pensar que el videojuego píxel independiente resulta ser un producto más de este comportamiento posmodernista donde se busca explotar un reclamo nostálgico como lo es en este caso la estética píxel tan característica

de las antiguas consolas de los años 80 y 90. Sin embargo, hay ciertos atributos que lo separan de la corriente de pensamiento posmodernista, y lo acercan más a la modernidad. La clave de estos títulos es que logran crear una nostalgia diferente, con cierta personalidad, que podrá verse a continuación.

Antes de estudiar el juego *indie*, hay que poner en contexto las particularidades del propio formato de los videojuegos, que presenta ciertos detalles notables. Primero hay que hablar acerca de su concepción, pues a diferencia de la pintura o el cine, los videojuegos tuvieron una intención mercantilista desde el principio, y su evolución, así como la progresión en los diferentes elementos gráficos, estaba condicionada a un simple deseo económico, con las distintas compañías intentando crear una consola y juegos lo más avanzados posibles frente a la competencia. De este modo, el paso del 2D al 3D ocurrió como un simple avance tecnológico, sin prácticamente ninguna connotación artística (el arte vendría con el propio desarrollo de los videojuegos). Acto seguido, en nuestros días, se puede observar que las grandes desarrolladoras se dedican a “reproducir” lo que ya ha dado resultados en vez de producir un elemento totalmente nuevo, dando pie a sagas con interminables secuelas que rara vez logran innovar. El mundo del videojuego triple A, por tanto, se presenta como un claro concepto posmodernista, donde prima una intención capitalista, sin embargo, los juegos independientes se alejan de esta costumbre. Por supuesto, el objetivo de un desarrollador o equipo de desarrolladores es obtener beneficios, pero en un juego *indie*, debido a su carácter de nueva empresa intenta hacerse un hueco en el mercado mediante el lanzamiento de un producto genuinamente original, sin grandes marcas que presionen a los creadores.

Hecha esta aclaración, y continuando con la teoría posmodernista, el pastiche de Jameson trata de otorgar un nuevo significado a la palabra “parodia”, siendo el concepto parodiado una copia siempre inferior al concepto origen debido a que solo substraer el apartado estético de la idea del artista, no los motivos que le hicieron llegar a la creación de esta. Es en este punto donde se puede argumentar que la aparente nostalgia que aportan los juegos píxel independientes no entra dentro de esta definición.

Pese a que en los juegos píxel *indie* hay evidentes referencias y parecidos con los títulos de NES y SNES, entre otras consolas antiguas, la intención de estos elementos se identifica, más que con la nostalgia abusiva, con otro concepto visto en el marco

teórico: la hauntología. En la hauntología se aprecian pequeños detalles fruto de la “confluencia de artistas” de la que habla Fisher, aunque en este caso sería óptimo sustituir a los artistas por los desarrolladores de NES y SNES. Estos detalles en el videojuego píxel *indie* se traducen en pequeños elementos propios de los juegos de aquella época, como detalles en la jugabilidad, el propio estilo artístico o el sonido (pueden verse algunos de estos elementos de manera visual en las preguntas de investigación), y hacen que los usuarios sientan melancolía por una tecnología ya muerta. Estos elementos hauntológicos demuestran que los juegos píxel desarrollados por los estudios independientes no intentan ejercer una nostalgia forzada en pos de vender fácilmente sus títulos, sino que simplemente intentan homenajear los juegos de su propia infancia y adolescencia, una negación al espectro ya marchito de los gráficos píxel, como explica la hauntología, creando en el proceso un título con valor propio y que puede, o bien alcanzar un valor nostálgico si es jugado por un perfil que sabe identificar esos detalles o simplemente disfrutado por un jugador que es totalmente ignorante de la historia del píxel.

El uso del píxel art moderno en el *indie* a su vez se podría separar del concepto posmodernista del pastiche, pues no parodia la obra original, sino que aprovecha un estilo gráfico ya en desuso como una herramienta de creación más, como el 3D o otras formas de gráficos 2D, de forma que esa mirada al pasado por parte de los desarrolladores no sirva como una forma perezosa y fácil de sacar un producto, sino como la actualización de un estilo gráfico en nuestros días. Aun así, hay casos donde se podría considerar que el *pixel art* entra dentro del posmodernismo, cuando por ejemplo un mismo juego de NES o SNES sin cambios o cambios extremadamente leves se pone a la venta en la etapa contemporánea como un producto nuevo, como ocurre en las consolas virtuales.

En segundo lugar, la modernidad también puede definir de mejor manera el juego píxel independiente que la posmodernidad, principalmente en la diferencia entre las grandes compañías y las compañías *indie*. El pensamiento moderno identifica al artista como un genio, anima los estilos personales y le da suma a importancia tanto a la originalidad como a la novedad, al contrario que la posmodernidad donde todo se transforma en una cita constante del pasado. Estos elementos encajan perfectamente con lo que ofrecen los videojuegos *indie* en el mercado actual, premiando la originalidad y las nuevas ideas (en cualquier género) frente a la monotonía de los grandes estudios, destacando a creadores

solitarios que son capaces de levantar obras prácticamente por si solos (incluso se podría argumentar que en la industria del videojuego, desde el punto de vista modernista los pequeños estudios también podrían considerarse como individuos en un mercado lleno de titanes con miles de empleados).

El caso de *Undertale* (Toby Fox, 2015), por ejemplo, es bastante óptimo para captar esta idea. Un juego de rol píxel art independiente lanzado en el año 2015 realizado por una única persona, Toby Fox. *Undertale* tuvo una inesperada acogida en el público debido a su originalidad en términos jugables, consistente en una reinención de los conceptos de arcade y de combate por turnos en el marco de un apartado gráfico píxel sencillo pero amigable con el usuario, que permitía una apreciable relación con la interfaz y los personajes. En *Undertale*, cada pelea contra un enemigo se desarrolla dentro de los conceptos del RPG clásico, con el uso de ataques u objetos en una jugabilidad por turnos. Sin embargo, además de la existencia de nuevas opciones como la opción de perdonar o hablar con el enemigo, *Undertale* contiene una jugabilidad única en los combates, en la forma de pequeñas pruebas de habilidad que nuestro personaje (controlando a un pequeño corazón píxel art) deberá superar sufriendo el menor daño posible.

En conclusión, la hipótesis inicial no se acaba de cumplir, pues la dimensión estética no está relacionada con el posmodernismo, sino que se debe a la propia naturaleza del videojuego *indie* de corte más modernista, que ha conseguido dar un uso nuevo al píxel, ya sea para crear juegos que recojan las particularidades y puntos positivos de los juegos de NES y SNES con su propia personalidad, sin crear productos idénticos o inferiores, o para simplemente desarrollar nuevas y prometedoras ideas, escogiendo el píxel art como un estilo artístico tan válido como cualquier otro y que puede elevarse a límites insospechados, bajo la dirección de creadores independientes llenos de buenas ideas.

## **Discusión y conclusiones**

### Discusión

Una vez hallados los resultados, es hora de revisarlos desde una mirada crítica, con el propósito de hallar posibles vacíos o faltas. A su vez, también se retomarán algunos aspectos teóricos tratados al principio del trabajo.

Tras conocer la respuesta a la hipótesis, se podrían haber incluido ciertas mejoras y cambios en la metodología, que habrían permitido alcanzar unos resultados más exactos. En primer lugar, podría haber resultado más interesante para la resolución de la hipótesis una combinación de distintos enfoques de investigación, relacionando el análisis cualitativo que se ha hecho de los juegos de la muestra, con un análisis metodológico de tipo cuantitativo, que se llevaría a cabo mediante la creación de una encuesta con una muestra de voluntarios principalmente mixta, aunque con el elemento común del interés por los videojuegos. Mediante esta encuesta, podría conocerse de manera más exacta el perfil de un jugador, preguntado por ejemplo sobre las principales ventajas a la hora de adquirir un juego *indie* de estilo *pixel art*. Además, podrían conocerse otros datos de suma importancia, como la edad de los entrevistados, útil para saber si el perfil base de la audiencia de este tipo de videojuegos pertenece a la generación sociológica que pudo vivir personalmente las primeras generaciones de consolas y medir así de forma más precisa el peso que tiene la nostalgia en la adquisición de estos juegos.

Otro punto donde el trabajo podría haber dado más de sí es en la elección de los videojuegos para la muestra. En la metodología, se han tenido en cuenta juegos píxel populares encontrados preferentemente en la tienda virtual de Steam, pero con un criterio de selección más cerrado, limitado por ejemplo a ciertos periodos temporales donde los juegos píxel fueran más populares, (o incluso haciendo énfasis en varios títulos destacables en concreto, sea por sus particularidades específicas o por su éxito), se podría haber conseguido resultados más exactos y potencialmente más valiosos. A su vez, se podría haber añadido más factores en la tabla, como por ejemplo datos cuantitativos relativos al presupuesto del videojuego o al número de personas involucradas en su desarrollo.

Respecto a la teoría, es interesante volver a visitar el término de “modo nostálgico” propuesto por Jameson, y que como se vio en el marco teórico es el apego a técnicas frecuentes en el pasado. Pese a que Jameson utiliza en su ejemplo al cine y la televisión con las similitudes estructurales de las series espaciales de los años 50 y 60 en *Star Wars*, el concepto ha persistido en creaciones culturales muy posteriores, es decir en la industria del videojuego; y parece revelador que esta definición encaje bastante bien con la sensación nostálgica que provocan algunos juegos de la muestra, como pudo apreciarse en la tercera pregunta de investigación, debido a que mantienen estructuras básicas de juegos antiguos, pese a crear y expandir nuevos elementos.

### Conclusiones

Con la realización de este trabajo he podido comprender de manera más clara la naturaleza de los juegos *indie pixel art*, empezando en primer lugar con un marco histórico que me ha servido de base para conocer exactamente el pasado tanto de los juegos clásicos que tanto he admirado en mi niñez como de los videojuegos *indie* tan importantes en mi día a día actualmente. A su vez, con el marco teórico he podido adentrarme en términos totalmente desconocidos para mí como la hauntología, además de poder conocer más en detalle las características de las sociedades posmodernas, que cuentan con ciertos elementos que podrían parecer distópicos pero que realmente forman parte de nuestro día a día.

Aunque podría haber sido más compleja, creo que la metodología escogida me ha permitido poder ejercer un análisis altamente interesante y provechoso en términos de aprendizaje a una muestra de juegos bastante amplia y heterogénea, entre los cuales se encontraban muchos de mis videojuegos favoritos de estos últimos cinco años. Las respuestas a las preguntas de investigación y a la hipótesis me han parecido a su vez satisfactorias, encajando en lo que quería descubrir al empezar este trabajo. Me ha sorprendido, también, mi cambio de actitud en cuanto a los videojuegos respecto a la que tenía al comenzar la investigación, pues pese a que siempre he sido un gran devoto de la estética, tenía la sensación de que se aprovechaba el éxito de clásicos ya extintos para poder exprimir beneficios de forma sencilla. Con el término de pastiche de Jameson he podido entender que estos juegos forman parte, no de una forma de revivir

el pasado, sino de traerlo de vuelta de forma orgánica e interesante, confiriendo en el proceso nuevos significados al *pixel art*.

Los resultados de la investigación pueden ser útiles para establecer una base con la que se pueda elaborar un nuevo enfoque para el uso del píxel en los videojuegos *indie*, negando el aparente único fin nostálgico del *pixel art*, y estableciéndolo como uno de los pilares de la estética contemporánea, no solo en videojuegos, sino también en otras formas artísticas, como la pintura o incluso el cine por mencionar algunos ejemplos. También pueden utilizarse los resultados para reforzar futuros acercamientos sobre el videojuego *indie*, pues es una industria en pleno desarrollo y que se vuelve cada vez más importante tanto para los propios consumidores, como para las grandes desarrolladoras, que empiezan a comprender el poder de este tipo de videojuegos.

Por último, cabe mencionar algunas de las posibles líneas de investigación futuras que podrían relacionarse con este trabajo. Como he mencionado anteriormente, el *indie* no deja de expandirse, por lo que tal vez, sería pertinente proponer una investigación más focalizada a la evolución del píxel contemporáneo, desde sus inicios hasta el momento actual, que consiguiera desenterrar conocimientos que han quedado ocultos, y que ofreciera resultados relevantes en el estudio del desarrollo de la industria *indie pixel art* en un futuro próximo.

## Bibliografía

Baker, T. (2018). “*The Complete History of Indie Game*”. The Indie Game Website Disponible en: [<https://www.indiegamewebsite.com/2018/10/19/the-complete-history-of-indie-games/>]

Belli, S. & López-Raventós, C (2008). “Breve historia de los videojuegos”. Athenea Digital, nº 14, pp. 159-179. Disponible en:

[[Breve historia de los videojuegos Simone20160606-6585-8hwpfu-with-cover-page-v2.pdf \(d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net\)](#)]

Fisher, M. (2013). *Los fantasmas de mi vida*. Caja negra.

García, J. (2018). “La mercantilización de la nostalgia. Consolas mini y la fiebre de lo retro”. *Espada y Pluma*. Disponible en: [<https://espadaypluma.com/2018/09/20/la-mercantilizacion-de-la-nostalgia-consolas-mini-y-la-fiebre-de-lo-retro/>]

Garda, M. & Grabarczyk, P (2016). “Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game”. *Game Studies*, 16,(1). Disponible en: [[https://pure.itu.dk/portal/files/85540494/4.13\\_Game\\_Studies\\_Is\\_Every\\_Indie\\_Game\\_Independent\\_Towards\\_the\\_Concept\\_of\\_Independent\\_Game.pdf](https://pure.itu.dk/portal/files/85540494/4.13_Game_Studies_Is_Every_Indie_Game_Independent_Towards_the_Concept_of_Independent_Game.pdf)]

Huysens, A. (1984). “Mapping the Postmodern”. *New German Critique*, 33. Disponible en: [<https://www.jstor.org/stable/488352?origin=JSTOR-pdf>]

Jameson, F. (1991). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. La Marca.

Kandinsky, V. (1979). *De lo espiritual en el arte*. Premia.

Kent, S.L. (2001). *La gran historia de los videojuegos*. Nova.

Kordic, A. (2015). “What Exactly is Pixel Art and How Did It Come Back to Life?”. *Widewalls*. Disponible en: [<https://www.widewalls.ch/magazine/pixel-art>]

López, A. (2020). “¿Cuál es el origen del término ‘pastiche’?”. *20 minutos*. Disponible en: [<https://blogs.20minutos.es/yaestaellistoquetodolosabe/cual-es-el-origen-del-termino-pastiche/#:~:text=Etimol%C3%B3gicamente%2C%20el%20t%C3%A9rmino%20pastiche%20proviene,pasta%20hecha%20de%20diferentes%20materiales>]



- Makai, P.T. (2018). "Video Games as Objects and Vehicles of Nostalgia". *Humanities*, 7, 123. Disponible en: [<https://www.mdpi.com/2076-0787/7/4/123>]
- Maravall Llagaria, J.J. & Martín Martínez, J.V. (2015). "Pixel art. Estética de la necesidad o elogio del medio". *Arte y políticas de identidad*. 12, 145-168. Disponible en: [<https://revistas.um.es/reapi/article/view/236111/180701>]
- Patrick, K. (2020). "Indie video game developers lead a retro-style resurgence". *Zenger*. Disponible en: [<https://www.zenger.news/2020/05/05/back-to-basics-why-indie-developers-are-leading-a-retro-style-video-game-resurgence/>]
- Pereiro, C. (2019). "Nintendo vs. Sega: La guerra de consolas que cambió la industria". *Revista Morcego*. Disponible en: [<https://revistamorcego.com/es/nintendo-vs-sega-a-guerra-de-consolas-que-mudou-a-industria>]
- Rogers, S. (2018). *LEVEL UP! Guía para ser un gran diseñador de videojuegos*. Parramon.
- Redhead Ahm, K. (2020). (Re) Playing (with) Video game History: Moving beyond Retrogaming. *Games and Culture*, 0, 1-21. Disponible en: [<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412020955084>]
- Sobolev, J. "What Are Sprites And How They Work In Games?". *Gaming Shift*. Disponible en: [<https://gamingshift.com/sprites-in-games/>]
- Vargas-Iglesias, J.J. (2015). Sistematización de un nuevo paradigma ontológico del videojuego: El formativismo. [Tesis doctoral, Universidad de Sevilla]. Disponible en: [<https://idus.us.es/handle/11441/39803>]
- Venegas, A. (2019). *La memoria estética de Blasphemous*. Presura. Disponible en: [<http://www.presura.es/blog/2019/09/23/la-memoria-estetica-de-blasphemous/>]
- Vaskes Sanches, I. (2011). "Posmodernidad estética de Frederick Jameson". *Praxis Filosófica*, 33, 53-74. Disponible en: [<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=209022660003>]
- VVAA (1985). *La Posmodernidad*. Kairós.

Wilde, T. (2018). "The 15-year evolution of Steam". *PC Gamer*. Disponible en: [[The 15-year evolution of Steam | PC Gamer](#)]

## Anexo

### Apéndice A. Tabla clasificación modal

<b>Título</b>	<b>Género</b>	<b>Subgénero</b>	<b>Ambientación</b>	<b>Estilo gráfico</b>	<b>Sonido retro</b>
<b>1.</b> Shovel Knight: Treasure Trove	Habilidad	Plataformas 2D	Fantástica	8 bits	Si
<b>2.</b> Reventure	Habilidad	Plataformas 2D	Fantástica	8 bits	Si
<b>3.</b> Blasphemus	Rol	Action Role-Playing Game	Fantástica	16 bits	No
<b>4.</b> Katana Zero	Habilidad	Plataformas 2D	Futurística	16 bits	No
<b>5.</b> Yuppie Psycho	Puzzle	Aventura gráfica	Actual inverosímil	8 bits	No
<b>6.</b> Lacuna	Puzzle	Aventura gráfica	Futurística	8 bits	No
<b>7.</b> Owlboy	Habilidad	Plataformas 2D	Fantástica	16 bits	No
<b>8.</b> Cave Story	Habilidad	Plataformas 2D	Futurística	8 bits	Si
<b>9.</b> Retro City Rampage	Habilidad	Free-roaming	Ochentera inverosímil	8 bits	Si
<b>10.</b> Papers Please	Puzle	Aventura gráfica	Actual verosímil	8 bits	No
<b>11.</b> Fez	Habilidad	Plataformas 2D	Abstracta	16 bits	Mezcla
<b>12.</b> Axiom Verge	Habilidad	Plataformas 2D	Futurística	8 bits	Si
<b>13.</b> Undertale	Rol	TB-RPG	Fantástica	8 bits	No
<b>14.</b> Flinthead	Habilidad	Plataformas 2D	Fantástica	16 bits	Si
<b>15.</b> Celeste	Habilidad	Plataformas	Actual	8 bits	Mezcla

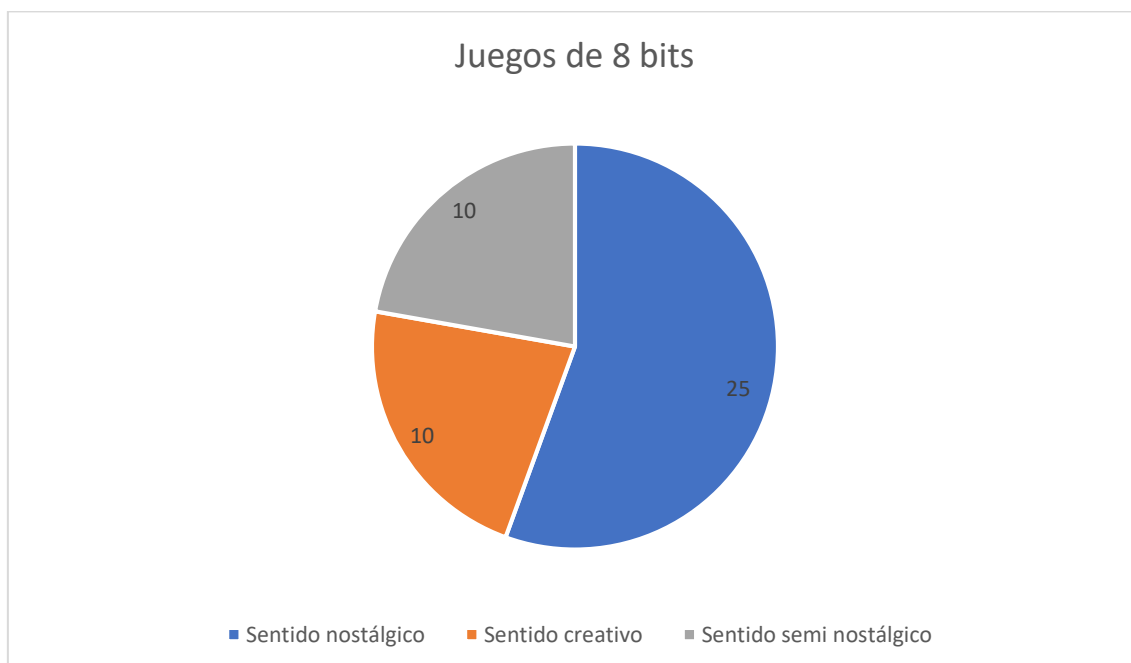
		2D	inverosímil		
<b>16. Gato Roboto</b>	Habilidad	Plataformas 2D	Futurística	8 bits	Si
<b>17. Minit</b>	Rol	Action Role- Playing Game	Abstracta	8 bits	Si
<b>18. Nidhogg</b>	Habilidad	Plataformas 2D	Abstracta	8 bits	Si
<b>19. Terraria</b>	Rol	Sandbox	Fantástica	16 bits	Mezcla
<b>20. Punch Club</b>	Habilidad	Beat'em Up	Ochentera verosímil	16 bits	Si
<b>21. Into the Breach</b>	Estrategia	Wargame operacional	Futurística	16 bits	No
<b>22. Spelunky Classic</b>	Habilidad	Plataformas 2D	Fantástica	8 bits	Si
<b>23. Dead Cells</b>	Habilidad	Plataformas 2D	Fantástica	16 bits	No
<b>24. Forager</b>	Rol	Sandbox	Fantástica	8 bits	No
<b>25. Broforce</b>	Habilidad	Plataformas 2D	Actual inverosímil	8 bits	No
<b>26. Iconoclasts</b>	Habilidad	Plataformas 2D	Futurística	16 bits	No
<b>27. Shantae and The pirate course</b>	Habilidad	Plataformas 2D	Fantástica	16 bits	Mezcla
<b>28. Castle in the darkness</b>	Habilidad	Plataformas 2D	Fantástica	8 bits	Si
<b>29. La-Mulana</b>	Habilidad	Plataformas 2D	Fantástica	8 bits	Si
<b>30. Mutant Mudds</b>	Habilidad	Plataformas 2D	Actual inverosímil	8 bits	Si
<b>31. Not Tonight</b>	Puzzle	Aventura gráfica	Actual verosímil	16 bits	No
<b>32. Chroma Squad</b>	Estrategia	TB-RPG	Ochentera verosímil	8 bits	Mezcla

<b>33. Crawl</b>	Rol	Action Role-Playing Game	Fantástica	8 bits	Si
<b>34. Death road to Canada</b>	Rol	Action Role-Playing Game	Actual inverosímil	16 bits	Si
<b>35. Thimbleweed Park</b>	Puzle	Aventura gráfica	Ochentera inverosímil	16 bits	No
<b>36. Downwell</b>	Habilidad	Shoot'em Up	Abstracta	8 bits	Si
<b>37. Streets of Rogue</b>	Rol	Action Role-Playing Game	Futurística	8 bits	No
<b>38. Cyber Shadow</b>	Habilidad	Plataformas 2D	Futurística	8 bits	Si
<b>39. VVVVVV</b>	Habilidad	Plataformas 2D	Futurística	8 bits	Si
<b>40. Beat Cop</b>	Puzzle	Aventura gráfica	Ochentera verosímil	16 bits	No
<b>41. The Messenger</b>	Habilidad	Plataformas 2D	Fantástica	8 y 16 bits	Si
<b>42. Maldita Castilla</b>	Habilidad	Plataformas 2D	Fantástica	16 bits	Si
<b>43. Micro Mages</b>	Habilidad	Plataformas 2D	Fantástica	8 bits	Si
<b>44. BIT.TRIP RUNNER</b>	Habilidad	Plataformas 2D	Abstracta	8 bits	Si
<b>45. 1001 Spikes</b>	Habilidad	Plataformas 2D	Fantástica	8 bits	Si
<b>46. Total Party Kill</b>	Puzle	Plataformas 2D	Fantástica	8 bits	Si
<b>47. Monolith</b>	Habilidad	Shoot'em Up	Futurística	16 bits	Si
<b>48. Bloodstained: Curse of the Moon</b>	Habilidad	Plataformas 2D	Fantástica	8 bits	Si
<b>49. Zero Ranger</b>	Habilidad	Shoot'em Up	Futurística	16 bits	Si
<b>50. Skelly Selest</b>	Habilidad	Rogue like	Fantástica	8 bits	Si

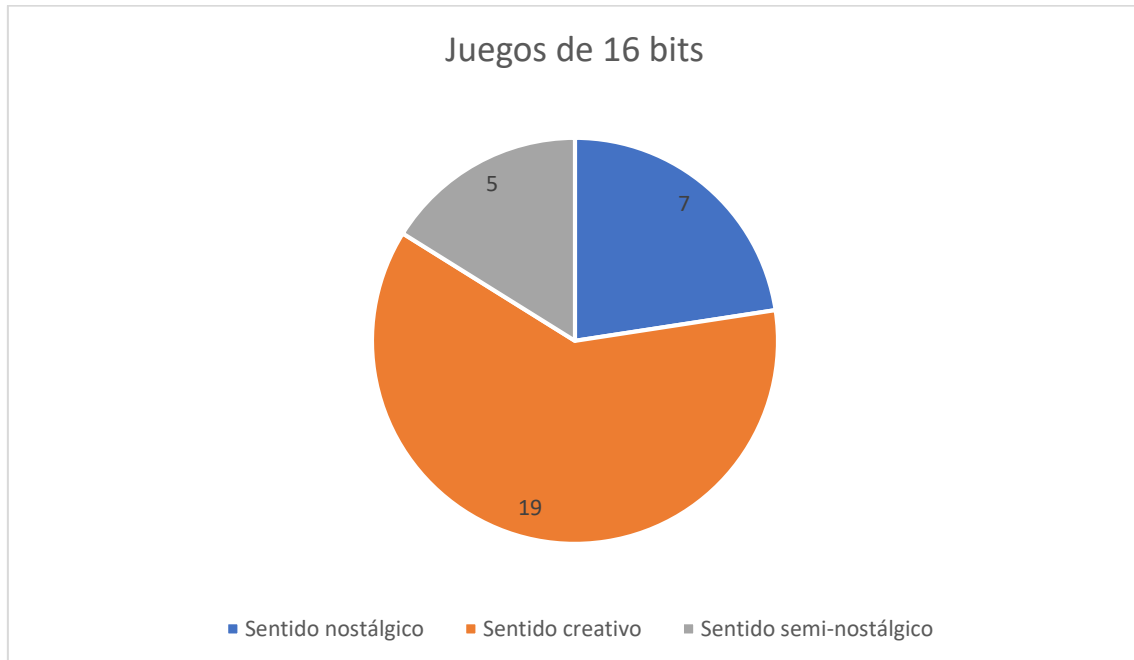
<b>51.</b> The Darkside Detective	Puzle	Aventura gráfica	Actual inverosímil	8 bits	No
<b>52.</b> Blazing Chrome	Habilidad	Plataformas 2D	Futurística	16 bits	Si
<b>53.</b> The Count Lucanor	Puzle	Aventura gráfica	Fantástica	8 bits	Si
<b>54.</b> Dandara	Habilidad	Plataformas 2D	Futurística	16 bits	No
<b>55.</b> Deep Dungeons of Doom	Habilidad	Plataformas 2D	Fantástica	8 bits	Mezcla
<b>56.</b> Finding Teddy	Puzle	Aventura gráfica	Fantástica	16 bits	Si
<b>57.</b> Enter The Gungeon	Habilidad	Rogue like	Fantasia	16 bits	No
<b>58.</b> Full Metal Furies	Rol	Action Role-Playing Game	Fantástica	16 bits	No
<b>59.</b> Gemini Rue	Puzle	Aventura gráfica	Futurística	16 bits	No
<b>60.</b> The Long Reach	Puzle	Aventura gráfica	Actual inverosímil	16 bits	No
<b>61.</b> Mother Russia Bleeds	Habilidad	Beat'em Up	Actual inverosímil	16 bits	No
<b>62.</b> Odallus: The Dark Call	Habilidad	Plataformas 2D	Fantástica	8 bits	Si
<b>63.</b> Oniken	Habilidad	Plataformas 2D	Futurística	8 bits	Si
<b>64.</b> Regions of Ruin	Rol	Action Role-Playing Game	Fantástica	8 bits	No
<b>65.</b> Rivals of Aether	Habilidad	Lucha/combate	Fantástica	8 bits	Si
<b>66.</b> Songbringer	Rol	Action Role-Playing Game	Fantástica	16 bits	Si
<b>67.</b> Kingdom: New Lands	Estrategia	Tower defense	Fantástica	16 bits	No

<b>68. Mana Spark</b>	Habilidad	Rogue like	Fantástica	8 bits	No
<b>69. Mini Ghost</b>	Habilidad	Plataformas 2D	Futurística	8 bits	Si
<b>70. Duck Game</b>	Habilidad	Lucha/combate	Abstracta	8 bits	Si
<b>71. Nuclear Throne</b>	Habilidad	Rogue like	Fantástica	8 bits	No
<b>72. Stardew Valley</b>	Rol	Sandbox	Fantástica	16 bits	Mezcla
<b>73. Crypt of the Necrodancer</b>	Habilidad	Rogue like	Fantástica	16 bits	Mezcla
<b>74. The Last Door</b>	Puzle	Aventura gráfica	Fantástica	8 bits	No
<b>75. Butcher</b>	Habilidad	Plataformas 2D	Futurística	8 bits	No

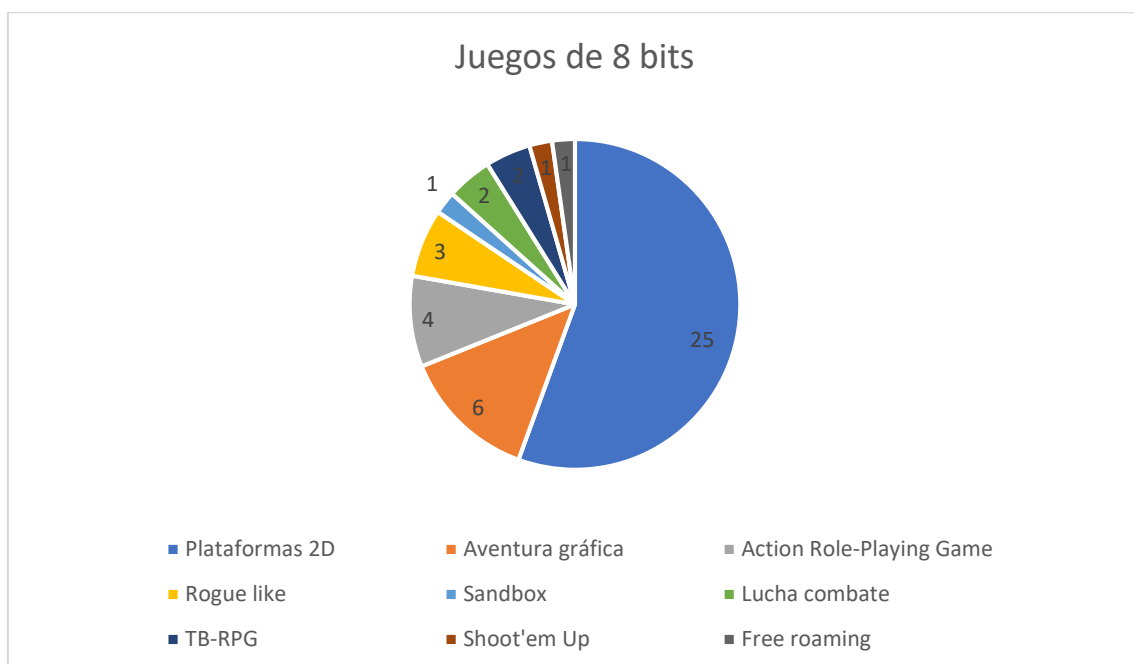
Apéndice B. Gráfico de tipos de sentido en los juegos de 8 bits de la muestra.



Apéndice C. Gráfico de tipos de sentido en los juegos de 16 bits de la muestra.



Apéndice D. Gráfico del número de subgéneros en los juegos 8 bit de la muestra.





Apéndice E. Gráfico del número de subgéneros en los juegos 16 bit de la muestra.

