

Nostalgia y pervivencia de relatos míticos en la sociedad del espectáculo interactivo. La relación del videojuego con su pasado mediante *remakes*¹

Darío Buñuel Fanconi
Universidad Internacional de La Rioja  

<https://dx.doi.org/10.5209/arab.97041>

Recibido: 09/07/2024 • Aceptado: 09/05/2025

ES Resumen. El presente artículo analiza la aparición de los *remakes* de videojuegos, cuestiona las motivaciones antropológicas de su abundancia actual y pone a prueba la vigencia de las teorías de Guy Debord sobre la sociedad del espectáculo aplicándolas a este nuevo contexto. También se utilizan las teorías de Jean Baudrillard para proponer la hipótesis de que los videojuegos y sus *remakes* se superponen unos a otros en un intento de actualizar su hiperrealidad. Como ejemplos se analizan los cambios tanto estéticos como jugables de diferentes casos.

Palabras clave. remake; nostalgia; espectáculo; Debord; Baudrillard.

EN Nostalgia and the Survival of Mythical Stories in the Society of Interactive Spectacle. Videogames' Relationship with their Past through Remakes

EN Abstract. This paper analyzes the appearance of video game remakes, questions the anthropological motivations for their current abundance and tests the validity of Guy Debord's theories on the society of the spectacle by applying them to this new context. Jean Baudrillard's theories are also used to propose the hypothesis that video games and their remakes overlap each other in an attempt to update their hyperreality. As examples, both aesthetic and playable changes in different videogames are analyzed.

Keywords. remake; nostalgia; spectacle; Debord; Baudrillard.

Sumario. 1. Introducción. 2. *Remakes* de videojuegos. Evolución gráfica y evolución jugable. 2.1. Cambios jugables de control e interfaces en los *remakes*. 2.2. Cambios estéticos en los *remakes*. 3. El *remake* pensado como hecho antropológico. Nuestra insistencia en el concepto de lo "espectacular". 4. Lo que queda fuera del *remake*. El videojuego y su pasado. 5. Discusión y conclusiones.

Cómo citar: Buñuel Fanconi, D. (2025). Nostalgia y pervivencia de relatos míticos en la sociedad del espectáculo interactivo. La relación del videojuego con su pasado mediante *remakes*, *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria*, 25(2), 257-268.

1. Introducción

La sociedad virtual del espectáculo interactivo tiene una memoria frágil debido a la cantidad de estímulos y producciones audiovisuales que se generan. Para mantener una obra en la memoria del imaginario colectivo, esta debe reformularse frecuentemente. Si el mercado quiere mantener viva a la comunidad generada alrededor de una saga o videojuego, sus juegos deben someterse cíclicamente a un proceso de *remake* para seguir resultando espectaculares. La sociedad virtual del espectáculo interactivo no puede mantener su atención en juegos sin iteraciones recurrentes y sin versiones remasterizadas porque aquello que va perdiendo capacidad de impacto va desapareciendo del foco de atención y, posteriormente, de la memoria. Aunque los juegos del pasado pueden preservarse digitalmente gracias a la emulación, solo aquellos que son rehechos ajustándose a las nuevas exigencias de espectacularidad se mantienen realmente “vivos” para las comunidades de jugadores.

La nostalgia también forma parte fundamental de este proceso, un sentimiento que puede chocar con una realidad decepcionante cuando se revisita el juego original. Si la relación con el pasado no consigue responder exitosamente a la idealización propia del sentimiento nostálgico, el juego dejará de mantenerse presente. El *remake* resulta, por tanto, un producto fundamental para mantener el pasado “vivo” o, si lo queremos ver así, funcionando tanto a nivel económico como en su capacidad de establecer comunidades virtuales. Que el mito de un videojuego concreto esté vivo, tanto para aquellos que vivieron la experiencia original del pasado, como para aquellos que juegan por primera vez a la versión rehecha, es sin duda una demanda del mercado, pero también, proponemos, es una necesidad antropológica. Si no fuese así, el ritmo de producción y evolución de la industria del videojuego sería un eterno presente sin memoria que no permitiría el establecimiento de comunidades y sus relatos míticos.

2. Remakes de videojuegos. Evolución gráfica y evolución jugable

La necesidad de crear *remakes* parece estar motivada por varios condicionantes. Quizá el más evidente hasta ahora en el caso de los videojuegos es el progreso de las tecnologías de procesamiento de gráficos que determinan qué imágenes podemos tener en pantalla. En muchos otros casos también es importante la evolución del *gameplay* hacia formas más “amigables” con el jugador, tanto en las mecánicas como en los interfaces.

2.1. Cambios jugables de control e interfaces en los *remakes*

En lo que a *gameplay* se refiere, se rehacen aquellos juegos cuyo estilo de *gameplay* ha evolucionado hasta alcanzar un nuevo standard, mientras que hay géneros que llevan ya décadas con un sistema de control que solo ha recibido cambios sutiles. Es lógico que en este apartado el videojuego vaya estableciendo estándares de control que paulatinamente mejoran según se acumulan los saberes aportados por cada entrega. Así, por ejemplo, los controles de un *first person shooter* o un juego de fútbol se han ido refinando y estandarizando hacia formas más depuradas de lo que cada género necesitaba, al mismo tiempo que han cambiado los sistemas de control y diversos periféricos. A partir de los diferentes experimentos que han propuesto los desarrolladores, se ha ido generando una estandarización de los sistemas de interacción con el videojuego donde el éxito lo determina la aprobación de la comunidad de jugadores –simplificamos aquí este proceso pues, evidentemente, la industria también nos ha transformado a nosotros como usuarios-. Estas nuevas mecánicas de control justifican en algunos casos los *remasters* o *remakes*, como poníamos de ejemplo, de muchos *shooters* en primera persona como *Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1996), *Doom* (id Software, 1993), *Quake* (id Software, 1996), *Golden Eye* (Rare, 1997), *Perfect Dark* (Rare, 2000), etc.; juegos que, cuando han sido revisitados, lo han sido no tanto por su aspecto gráfico y el desarrollo de nuevas tecnologías visuales, sino porque se entendía que existía una demanda por jugarlos con los sistemas de control actualizados.

En estos casos, las mecánicas del videojuego en cuestión deben renovarse para facilitar la inmersión en la diégesis. La mejor interfaz, el mejor *gameplay* o la mecánica renovada, son aquellas que se deshacen en nuestras manos, que hacen fluir la partida. Percibimos inmediatamente que

un gameplay o mecánica ha quedado anticuado –no nos atrevemos a decir superado– cuando rompe la inmersión en la diégesis y nos saca del espectáculo. Un ejemplo paradigmático es la evolución del gameplay en la saga *Resident Evil* (Capcom, 1996) y la incorporación de esas innovaciones a los *remakes* que han ido apareciendo. Los *survival horror* con cámara fija, cuyo antecedente más popular es el juego *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992), tenían un tipo de control conocido popularmente como “tipo tanque”. El jugador tenía que determinar la dirección del personaje mientras este estaba parado y luego podía avanzar en esa dirección, tampoco se podía mover el personaje y disparar a la vez. Este tipo de control junto con los planos de cámara fija, debido a su ritmo pausado, se convirtieron en las características propias del género *survival horror* y este era el estilo de control en la saga *Resident Evil* en sus inicios. El paso a una cámara móvil propia de juegos de acción en 3ª persona se produjo con *Resident Evil 4* (Capcom, 2005), pero no fue hasta los *Resident Evil Revelations* (Capcom, 2012) que el jugador tuvo la capacidad de moverse mientras disparaba.

La saga *Resident Evil* ha tenido muchos *ports* y *remasters* pero ha sido en tiempos recientes cuando se han rehecho las primeras entradas de la saga. Cuando se han realizado estos *remakes*, el estilo de gameplay utilizado no se ha mantenido fiel a los originales –excepto en el *remaster* HD de *Resident Evil 1* aparecido en 2015 basado en el primer *remake* de 2002 para Gamecube–, sino que han incorporado todas las innovaciones que la saga ha implementado con el paso del tiempo. Podemos observar entonces, en este caso, cómo el *remake* busca recuperar el juego original, pero las alteraciones en el control forman una parte fundamental de la nueva experiencia. El gameplay original puede no ser un elemento deseable y convertirse en un impedimento para la inmersión en la diégesis de un jugador cuando se han producido nuevas estandarizaciones en el control. Así que nos encontramos en este apartado con una paradoja del sentimiento nostálgico. El jugador quiere volver a lugares que conoce, pero la interactividad de la experiencia, lo que el jugador ejecuta, tiene que haber cambiado para que el retorno resulte satisfactorio. El jugador ha seguido jugando durante los años de diferencia entre el original y el *remake*, y no quiere “recordar” los sistemas de control originales que pueden romper con la inmersión, los ha olvidado, no forman parte del recuerdo idealizado. Aquí vemos un elemento que nos habla de forma evidente de que la nostalgia es selectiva, también cuando se trata de videojuegos.

2.2. Cambios estéticos en los remakes

Si atendemos a los *remakes* de videojuegos centrándonos en sus cambios estéticos nos encontramos con un proceso que tiene muchas similitudes con lo que sucede en las películas, y quizá encontremos paralelismos que sirvan para analizar ambos. Por ejemplo, volver a hacer una película de King Kong o Godzilla busca revitalizar la experiencia mediante nuevas tecnologías, ya que los ojos y el imaginario colectivo del público van enriqueciéndose de imágenes y vivencias provocando que el impacto de lo que en otro tiempo era espectacular hoy pueda llegar a ser cómico. Podemos juzgar que estas obras no buscan solo una revisión nostálgica, sino también revivir el mito para asegurar su pervivencia ajustando y estableciendo nuevos límites. Como señala Pötzsch, las expresiones estéticas sirven como cartografía de los límites de la transgresión, y juegan a saltarse antiguas líneas rojas y determinan dónde están las nuevas en todos los niveles del espectáculo: realismo, violencia, detallismo, usos del lenguaje, tratamiento de la sexualidad u otros elementos:

Las expresiones y prácticas estéticas siempre han jugado un papel crucial al permitir, y al mismo tiempo limitar y confinar, una alteridad potencialmente subversiva y disruptiva. La conceptualización y visualización de un algo último más allá de “habrá dragones” como tal se vuelve implícitamente constitutiva y, al mismo tiempo, potencialmente subversiva de los espacios donde tales criaturas no habitan (Pötzsch, 2019, p. 5)

Desde la industria del videojuego y del cine, muchas voces denuncian que la aparición de tantos *remakes* o iteraciones repetidas de sagas son una muestra del agotamiento creativo y de las dificultades para asumir riesgos en la producción cuando estas han encarecido enormemente su desarrollo. Se puede comprobar con datos, que en los últimos 10 años, si miramos a las

10 películas más taquilleras de cada año, veremos que la mayoría son *remakes* o distintas iteraciones de sagas. Pero, al mismo tiempo, debemos reconocer que la repetición es un proceso fundamental en la formación de la cultura popular que siempre se ha dado. Aunque sentimos la abundancia de *remakes* como un mal propio de nuestros tiempos, lo cierto es que el *remake* siempre ha estado presente en la industria del videojuego. Incluso, desde lo que podríamos llamar el nacimiento de la comunidad global de jugadores, cuando solo había acumuladas dos generaciones de consolas para el hogar. Ya entonces hubo *remakes* de juegos que nacieron en los 8 bits para las consolas de 16 bits que salieron apenas unos años después. Es decir, el *remake* existió prácticamente desde el inicio de la industria del videojuego, podemos pensar en la saga Super Mario, en juegos de Kirby, Duck Tales, WonderBoy, etc. Esto puede abrir el debate de si el *remake* es “necesario” cuando el lapso de tiempo es corto y la evolución quizá pequeña. Este debate ha surgido recientemente en casos contemporáneos como el *remake* de *The Last of Us* (Naughty Dog, 2022) donde, por ejemplo, nada ha cambiado a nivel narrativo y hay apenas algunos cambios de gameplay. Estaríamos en este caso en un ejemplo muy puro de un *remake* con innovaciones exclusivamente visuales (Middler, 2024).

Para que un relato pase a formar parte de la cultura popular, este debe repetirse durante décadas en diferentes generaciones, y por lo general, disfrutamos revisitando y contando una y otra vez los mismos cuentos, es una forma básica de generar comunidades humanas: compartir relatos. Los mitos griegos, los cuentos populares, las sagas de cómics, se han reformulado cientos de veces de diferentes maneras con el cambio de los tiempos. De la misma manera que ha sucedido en el cine, vemos que se producen *remakes* con mayor frecuencia (Bella, 2024) y con gran inversión de producción y promoción en los últimos años, pero no con cualquier videojuego. Podemos diagnosticar que se revisitan concretamente aquellos juegos de aspecto “realista” –trabajaremos sobre este concepto más adelante– con ciertas características narrativas emparentadas con el cine. Es ahí donde al desarrollo de nuevas tecnologías se le saca partido para mejorar modelados, texturas, animaciones, iluminación, efectos de partículas, etc. Se trata de juegos que ya eran importantes y de gran presupuesto en su día, y que ahora, tras su éxito y el crecimiento durante años de su reconocimiento, se convierten en referentes técnicos. Toda la industria y la comunidad de jugadores están atentos al lanzamiento de estos *remakes* para juzgar si los avances técnicos justifican la compra, su nivel de fidelidad al original, y si vuelve a hacernos experimentar las mismas sensaciones que en el pasado. Para las desarrolladoras supone un reto realizar un *remake* de gran presupuesto en un videojuego de éxito sobre el que están puestas todas las miradas y a partir del cual se juzgan también los avances tecnológicos que ofrece el nuevo hardware. Los ejemplos paradigmáticos a día de hoy de estos casos serían los de *Final Fantasy VII* (Square Enix, 2020) y *Resident Evil 4* (Capcom, 2023).

Hablamos, en muchos de estos *remakes*, de un mayor “realismo”, de la obsesión por confundir ficción y realidad o simular la realidad pero, siguiendo a Baudrillard, debemos admitir que la experiencia del videojuego no trata de simular la realidad, sino de crear y experimentar lo que va más allá de lo real, aquello que Baudrillard caracterizaba como hiperreal o “más real que lo real”:

Liberados de lo real, podemos pintar más real que lo real: hiperreal. Precisamente todo comenzó con el hiperrealismo y el pop Art, con el ensalzamiento de la vida cotidiana a la potencia irónica del realismo fotográfico. Hoy, esta escalada engloba indiferenciadamente todas las formas de arte y todos los estilos, que entran en el campo transestético de la simulación (Baudrillard, 1997 [1990], p. 24).

Podemos comprobar esto, por ejemplo, en la violencia que experimentamos en los *remakes*, comparada con la que conocimos en el juego original. Esta no es sencillamente más cercana a la violencia “real”, sino una simulación de la violencia que se superpone a la violencia “real”. Aunque reaccionamos llamándola realista, o más realista que su configuración estética anterior, lo que nos encontramos es una redefinición espectacular sin contacto con la realidad, una procesión o sucesión de simulacros de la violencia, o de la iluminación, o del sonido, etc., que se superponen unos a otros, pero no por su realismo, sino por el impacto que suponen en el jugador sin que ningún referente real importe para superar ese impacto. A esto nos referimos cuando hablamos

de espectacularidad, y entendemos que esto es lo que estéticamente busca el *remake*: actualizar el videojuego del pasado al nivel de espectacularidad que exige el presente para mantener el juego en la memoria de la comunidad. Un ejemplo claro de cómo se ha reconfigurado la violencia, el sonido y, en general, la espectacularidad para revivir una saga sería el de *Doom* (id Software, 2016) no se trata exactamente un *remake* del juego de 1993, porque la distancia con el original es enorme, sino más concretamente un *reboot* de la saga, pero ilustra perfectamente el proceso del que estamos intentando dar cuenta. La definición estética de lo que resulta espectacular lo determina el entorno, el diálogo que establecen entre sí todos los simulacros que nos rodean. Videojuegos, películas, series, novelas, cómics o podcasts se relacionan sin barreras y se hacen referencia unos a otros. No encontraremos cánones estéticos estables para la espectacularidad. Podemos sentir que hay una progresión siempre barroca de dramatismo en la iluminación, o brutalidad en la violencia, pero esto no es todo lo que sucede en la industria ni agotaría la cuestión. Cientos de formas estéticas surgen al mismo tiempo en la industria del videojuego y no prevalecen solo las más violentas, recargadas y dramáticas, eso sería una simplificación, la dirección de la espectacularidad es comúnmente esa, pero no siempre.

Resumiendo, si unimos el análisis de lo que se busca actualizando el *gameplay* y el aspecto visual del juego, observamos lo siguiente. Por una parte, los cambios en la forma de control buscan, evidentemente, que este pase desapercibido y se integre en la experiencia ajustándose a aquello que al jugador le resulta más conocido e intuitivo, teniendo en cuenta todos los desarrollos acumulados. No queremos revivir sistemas de control imprecisos, anti ergonómicos, o que sencillamente consideramos obsoletos, aunque nos pudiesen acercar con mayor fidelidad a la experiencia original. Por otra, el apartado visual busca provocar un impacto espectacular que resulte novedoso y vuelva a inscribir la experiencia en la memoria colectiva de la comunidad, pero no puede perder su conexión estilística, todos los elementos míticos del juego original tienen que aparecer. Tanto el *gameplay* como el apartado estético mantienen una difícil relación con el sentimiento nostálgico ya que este es selectivo, podríamos decir, caprichoso. Para los desarrolladores, recoger aquellos elementos que la comunidad considera míticos, y preservarlos o actualizarlos es siempre problemático debido a la lógica diversidad de experiencias individuales.

3. El *remake* pensado como hecho antropológico. Nuestra insistencia en el concepto de lo “espectacular”

Como hecho antropológico, interpretamos que el *remake* es una forma de reavivar un espectáculo que está perdiendo su fuerza. La comunidad de jugadores y el mercado –si es que podemos distinguirlos– no necesitan realismo, necesitan espectáculo. Una sociedad del espectáculo, ahora del espectáculo interactivo, solo puede mantener viva la memoria de aquello que impacta con más fuerza que el resto de imágenes. Lo que sale del espectáculo sale de la memoria de nuestra sociedad. Esto es evidente, se puede analizar en nuestra relación con las noticias o de forma paradigmática en las narraciones de ficción sobre cualquier momento del pasado. El pasado no se integra en el imaginario colectivo mediante investigaciones sobre historia o sencillamente mediante el recuerdo, lo hace con películas, series y personajes, de ahí su poder político, porque realmente solo entran en nuestros relatos sobre el pasado aquellas historias compartidas en medios de masas de forma espectacular, sea esto porque producen un impacto emocional, visual o de cualquier otro tipo. El pasado, en nuestras sociedades, nos lo cuentan mediante un relato de ficción espectacular y de masas. Así sucede con series y películas como *Aquellos maravillosos años* (*The Wonder Years*, The Black-Marlens Company, 1988-1993), *Forest Gump* (Zemeckis, 1994), *Cuéntame cómo pasó* (RTVE, 2001), o de forma menos explícita, pero igualmente efectiva, en todas aquellas historias que “recrean” el pasado. No podemos compartir un pasado común, no podemos generar una comunidad, sin esas historias, y los videojuegos se están sumando ahora a esta lógica porque empiezan ya a acumular varias décadas siendo populares. Sus mitos fundacionales deben volverse a experimentar para que sintamos que la comunidad se sustenta sobre algún suelo, para que podamos narrarnos un origen y una evolución de lo que consumimos. El *remake* se vuelve una necesidad antropológica, una necesidad para seguir generando comunidad en los tiempos de las comunidades virtuales donde la relación

online, intermediada por la pantalla, lo atraviesa todo –el grupo de investigación dentro del cual se genera este proyecto no se ha visto nunca en persona, toda nuestra relación es virtual–.

Sobre la distancia entre virtualidad y realidad, y el “progreso” del “realismo” en los sucesivos *remakes*, consideramos que son aclaratorias las conocidas reflexiones que Baudrillard hizo al respecto de *Matrix* (*The Matrix*, Lana Wachowski y Lilly Wachowsky, 1999), una película de gran influencia en el mundo de los videojuegos y fuertemente influida a su vez por estos. Sobre la película comentó Baudrillard: “The Matrix es el tipo de película sobre Matrix que la Matrix habría podido producir” (Baudrillard, 2004). Baudrillard consideraba que la película continuaba manteniendo una división entre el mundo virtual y el real, el dentro y fuera de la caverna, lo que favorecía el status quo para no enfrentar el problema de la simulación que debería desterrar al clásico tratamiento platónico. Sobre esto queríamos rescatar precisamente un diálogo de The Matrix que resulta útil para entender la lógica del simulacro y su necesidad de continuas reformulaciones o *remakes* –la propia saga Matrix ha sido revisitada con referencias explícitas a los videojuegos en su cuarta entrega–.

En la primera comida de Neo fuera de Matrix, el personaje de Ratón habla sobre el Trigo Rico.

RATÓN:

¿Sabes a lo que realmente me recuerda? [refiriéndose a la comida que tienen en la nave] Al Trigo Rico, ¿alguna vez lo probaste?

INTERRUPTOR:

No, pero técnicamente tú tampoco.

RATÓN:

Y a eso me refiero exactamente.

Sin poder diferenciar un dentro y un fuera de la Matrix –aquello que Baudrillard denunciaba sobre la película–, nosotros técnicamente nunca hemos experimentado el objeto de referencia. Nuestra relación es siempre con los simulacros, de tal manera que, si alguna vez tenemos experiencia con la violencia “real” en el mundo “real”, lo hacemos tan atravesados por todas las simulaciones de la violencia que hemos consumido que nuestra experiencia está siempre mediada. Quizá, aunque Baudrillard estudia las sociedades contemporáneas, esto siempre ha sido así, debido a que somos animales simbólicos y nos relacionamos simbólicamente con el mundo. Lo que sabemos es que, en la sociedad del espectáculo, la única relación es siempre con el videojuego, la película, la novela, etc. Nunca supimos y nunca sabremos a qué sabía el Trigo Rico. De esta manera puede suceder que no reconozcamos el sonido de un disparo a nuestro alrededor y lo confundamos con petardos u otros ruidos, porque no suena como el espectacular disparo de una película o un videojuego. En realidad, ya, totalmente sumidos en el simulacro, no sabríamos interpretar un estímulo “real”. Y recordemos que, de entre todos los simulacros que nos llegan, solo recordaremos los más espectaculares.

De la misma manera, ya no sabemos lo que es virtual porque se ha entremezclado con nuestra vida ¿qué es lo opuesto a lo virtual hoy? El espectáculo siempre fue virtual probablemente, pero la pregunta ya carece de sentido. Lo mismo sucede con la noción de simulacro que nos ofreció Baudrillard, ya no podemos contraponerla a ningún otro concepto, todo es un simulacro o está mezclado con el simulacro de tal manera que intentar hacer distinciones resulta imposible. Ya no hay dónde escapar de lo virtual, del espectáculo y el simulacro (Baudrillard, 1978), todo se puede entender como un simulacro virtual espectacular. El medio del videojuego, aunque interactivo, sigue siendo fundamentalmente un medio con el que establecemos relaciones con máquinas a través de pantallas e interfaces. Si aceptamos la ya clásica afirmación de que “el medio es el mensaje” (McLuhan, 2001 [1964]), reconoceremos que, aunque los seres humanos hemos establecido comunidades virtuales, nos vemos unos a otros representados por medio de la pantalla, y que esta virtualidad se ha ampliado fuera de la pantalla. Ya es indiferenciable

vestirse a ponerse una *skin*, y toda nuestra socialización está *cyber* mediada. Como describe Orr: “El progreso tecnológico extrae la capacidad humana de los individuos y la reemplaza con la elección del consumidor. Por tanto, el individuo (como consumidor) desempeña un papel activo pero circunscrito en el proceso de significación” (Orr, 2006). Con esto queremos argumentar que sigue vigente la caracterización que hacía Debord de la sociedad del espectáculo (Debord, 1995 [1967]) y que esta no ha cambiado con la interactividad ni con la llegada de internet. Al fin y al cabo, como señalan producciones de ficción como la película *Her* (Jonze, 2013), y como empiezan de hecho a simular IAs conversacionales como *muah.ia*, nuestras interacciones virtuales podrían ser simuladas, cada vez mejor, por un ordenador. Que haya un humano o no al otro lado de la pantalla no ha cambiado fundamentalmente nuestra manera de relacionarnos con el espectáculo, porque ya nos relacionábamos entre nosotros desde la lógica espectacular aprendida en la pantalla.

Cuando se hace un *remake*, no es porque el juego vaya perdiendo realismo con el tiempo, evidentemente su distancia con la supuesta realidad sigue siendo siempre la misma, lo que ha perdido es espectacularidad, es el espectáculo el que se ha movido de sitio, son el resto de nuestras referencias las que se han movido. Nosotros, si alguna vez la conocimos, hace ya tiempo que no podemos comparar o medir las obras de la sociedad del espectáculo en relación con la realidad, solo podemos compararlas con otras experiencias espectaculares. Por tanto, cuando el espectáculo ha perdido impacto para inscribirse en nuestra memoria y capacidad de mantener la atención del jugador en la diégesis, no se mira a la realidad en busca de aquello que falta por simular para conseguir una experiencia más realista, se sigue creando en la procesión de simulacros que se retroalimentan unos a otros. La decepción del simulacro no nos lleva al realismo de la vida, nos lleva a otro simulacro más espectacular. Esa retroalimentación de simulacros se da entre todos los tipos de productos culturales sin distinciones. Todos los medios intercambian sus lenguajes en busca de innovaciones espectaculares. Así, *The Matrix* tenía un espectacular tratamiento de la violencia que tuvo gran influencia en los videojuegos. El *bullet time* que caracterizó algunas míticas escenas de acción de la película, fue rápidamente implementado en la primera iteración –y subsiguientes– de la saga *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001) y se mantiene como mecánica atractiva hasta juegos actuales como *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* (Nintendo, 2023). Paradójicamente, y siguiendo con películas protagonizadas por Keanu Reeves, la exitosa saga de películas de *John Wick* (Stahelski, 2014) comparte ese tratamiento coreografiado al milímetro de la violencia, esa forma barroca que parece no tener fin en una cadena de movimientos de cámara y personajes llena de impactos hiperreales en el sentido que definió Baudrillard, es decir, sin referencia ya posible a lo real, sin pretensión de ilusión o representación pero, viéndola podemos advertir que la situación ha dado la vuelta y son los videojuegos ahora los que han influido en la dirección de esas escenas. Esos largos planos-secuencia nos recuerdan a una sucesión de *time events* de la saga *God of War* (Santa Monica Studio, 2005), una situación de combate de los juegos *Batman: Arkham* (Rocksteady Studios, 2009) o de la saga *Bayonetta* (Platinum, 2009).

Gerry Coutler ya apuntaba a esta transferencia de influencias entre el cine de acción y los videojuegos que sin duda no ha hecho más que acrecentarse en los últimos años:

Cuando comparamos *remakes* recientes de películas anteriores, como *Casino Royale* de 2006, con el original de 1967. En el *remake*, James Bond suele tener más en común con un personaje de videojuego que con un actor humano debido a la proliferación de acrobacias virtuales (Coulter, 2010, p. 16)

Hasta tiempos recientes, medíamos muchas veces los videojuegos desde categorías estéticas cinematográficas y los comparábamos con referentes del cine. Hoy podemos observar claramente que las imágenes fluyen en las dos direcciones, la pérdida de jerarquía que se ha producido a nivel económico entre los dos medios ha producido también una pérdida de jerarquía estética. Antes se adaptaban los lanzamientos cinematográficos o de series de éxito a los videojuegos, una corriente de imágenes que era de una sola dirección. Hoy el flujo es de ida y vuelta y muchos videojuegos –cada vez más– tienen su adaptación en series y películas, dos ejemplos recientes y claros pueden ser *The Last of Us* (The Mighty Mint, Word Games, PlayStation

Productions, Naughty Dog, Sony Pictures Television Studios, 2023) y *Super Mario* (Horvath y Jelenic, 2023). Como apuntábamos anteriormente, lo interesante no es tanto que aparezcan los personajes o tramas, sino que el lenguaje del cine, su forma de dirigir y producir una inmersión en la diégesis, adopte estrategias propias del mundo de los videojuegos. Comúnmente, cuando en un videojuego hablábamos de realismo o de un *remake* más realista, nos referíamos a que su estética nos recordaba a la propia de ciertas películas, lo que era ya una confusión de términos. Hoy el cine ya ha bebido anteriormente del videojuego para dirigir sus escenas de acción y por tanto esto carece completamente de sentido, por eso proponemos hablar solo de espectacularidad. Lo que no aparece en ningún caso en esta serie de referencias sin fin es la realidad, de la que ya no sabríamos qué decir ni cómo abordar sin nuestras imágenes espectaculares.

4. Lo que queda fuera del *remake*. El videojuego y su pasado

Los juegos de los que no se hace *remake*, aquellos para los que la comunidad –ligada, y a veces indiferenciable del mercado– no demanda una revitalización, suelen tener un lugar residual en el imaginario colectivo. La relación entre el mundo del videojuego, su pasado y su preservación, deriva en Historia del videojuego o Arqueología digital, pero el *remake* y el *remaster* entran en el mercado mayoritario manteniendo viva la presencia de un videojuego o saga en el imaginario contemporáneo, sin relegar el contenido a páginas de *roms* o museos del videojuego. Aquí podemos recordar, ya que resultan útiles y no hay necesidad de inventar categorías continuamente cuando algo ya ha sido pensado, las distintas relaciones con la historia que definía Nietzsche en su segunda intempestiva titulada *De la utilidad y los inconvenientes de la historia para la vida*: “A esta trinidad de relaciones corresponde una trinidad de formas de historia: cabe distinguir una forma monumental, una forma anticuaria y una forma crítica de historia.” (Nietzsche, 2013 [1874], p. 703). Resulta difícil atreverse a juzgar como sana o excesivamente repetitiva la relación que el mundo del videojuego está manteniendo con su pasado, pero sí podemos afirmar que las tres formas que definió Nietzsche se dan hoy día con profusión y parecen estar al servicio de mantener con vida los mitos del propio medio. Existe una evidente preocupación por el pasado y un incesante diálogo con él que recorre la industria del videojuego.

La forma anticuaria que definía Nietzsche sería la que pretende solo captar el pasado y mantenerlo inalterado. Muchos son los proyectos de conservación y difusión de software antiguo, muchas veces en riesgo de desaparición y otras ya prácticamente desaparecido, y por tanto, reconstruido. La preservación mediante museos, físicos y online, pero también la reparación de viejos sistemas para seguir manteniéndolos funcionales, incluso la fabricación de piezas o mandos nuevos dedicados solo a la conservación retro del videojuego, dan cuenta de esta forma de relación con el pasado. La forma monumental podríamos reinterpretarla en este contexto en la sacralización que se produce por parte de la comunidad de las grandes obras pasadas del videojuego. Su estrategia para seguir manteniéndolas presentes y vivas quizá es la del *remaster* o *remake* comercializado a gran escala dentro de la industria. Aquí también podríamos incluir el trabajo de pequeñas comunidades de *modders*, al margen del mercado, que generan packs de texturas HD para incluir en emuladores que reescalan los videojuegos y en ocasiones aplican otro tipo de innovaciones gráficas para revisitar juegos del pasado con los gráficos “mejorados”. La forma crítica podríamos interpretarla como la relación que los juegos indies o, en ocasiones, las grandes compañías, son capaces de establecer con los juegos del pasado. Asiduamente, por ejemplo, se producen nuevos “metroidvanias” que mantienen las claves de las grandes obras clásicas e incluso las mejoran. Periódicamente aparecen gran cantidad de juegos indie de aspecto retro, como si se tratase de juegos para sistemas de 8 o 16 bits, que están consiguiendo mantener esa estética como parte del presente de los juegos contemporáneos gracias a ejemplos de éxito como *Stardew Valley* (ConcernedApe, 2016), *Hotline Miami* (Dennaton Games, 2012) o *Undertale* (Toby Fox, 2015). Pero también, por ejemplo, Nintendo está revisitando sus juegos clásicos como en *F-Zero 99* (Nintendo, 2023) o *Super Mario Bros. Wonder* (Nintendo, 2023), con diferentes enfoques en cada caso, manteniendo una mirada crítica con su pasado que reformula las sagas con atención a la evolución del gameplay.

5. Discusión y conclusiones

Aportar definición y cantidad de información es una estrategia que mantiene una difícil relación con la nostalgia porque la nostalgia no está en las imágenes de la pantalla sino que se genera en los recuerdos idealizados del que vivió la experiencia. El *remake* en cierto sentido limita la libertad de la interpretación original, colapsa la respuesta a la pregunta “¿cómo se vería aquel juego hoy?”. Y la respuesta va a ser una y no las millones de respuestas que generaron los distintos cuerpos que experimentaron el juego ¿Se va cerrando cada vez más la interpretación del espectáculo cuando aumenta el detalle de este? (Figura 1 y Figura 2).



Fig. 1. *Pokémon Red & Blue*. Game Freak. 1996



Fig. 2. *Pokémon Let's Go Pikachu & Eevee*. Game Freak. 2018

Si la resolución de 320x240 del *Resident Evil* original nos ofrecía que imaginásemos las expresiones de la cara de los personajes o los detalles de su ropa ¿su *remake* en alta resolución nos resta libertad a la hora de recibir el juego? Al respecto nos dice Suárez:

Al no mostrar el juego toda la información por culpa de estos polígonos y la imagen en baja definición, al narratorio se le daba la posibilidad de sospechar de que la espada se ocultaba en otra parte; quizás en el mismo sitio que esas desaparecidas orejas, boca o nariz. Es decir, los códigos narrativos asociados al estilo gráfico y su empleo mantenía la coherencia dentro de la diégesis. Desde el principio, el jugador como narratorio tenía claro que una regla del mundo de *Final Fantasy VII* es que nunca se le iba a mostrar todo (Suárez, 2021, p. 332).

En cualquier caso, aunque con mayor información quizá se reduce el rango de libertad de interpretación del jugador, cada cuerpo seguirá siendo único y tendrá experiencias diferentes. El videojuego siempre se va a reformular como experiencia de forma singular abriendo la posibilidad a futuros *remakes*. Pero sí es cierto que el proceso de globalización del imaginario colectivo va “podando” culturalmente las expresiones culturales de la misma manera que podemos contabilizar la desaparición de lenguas y dialectos. Al fin y al cabo, los centros de producción de espectáculos con un potente poder de difusión son pocos, y con ello, se va generando una cierta estandarización fenomenológica (Coulter, 2007), por la simple desaparición de la variedad de referentes a la hora de interpretar una obra. Para resumirlo de una manera clara: no importa de dónde venga la obra, nunca supondrá un impacto cultural como los que aún se provocaban hace cincuenta años. Nuestras experiencias frente a las obras de arte siguen un proceso de estandarización y globalización ante el que se pueden ejercer resistencias, pero en el que ya existe una destrucción de barreras aprovechables para la batalla cultural.

Un ejemplo de esto lo podemos encontrar en el histórico *remake* de *Super Mario Bros 2* (Nintendo, 1986), que originalmente salió para la NES en japon pero que solo llegó a occidente en su *remake* para SNES. En Nintendo consideraban que el juego sería demasiado difícil para el público occidental, presuponiendo por tanto que el público japonés estaba más habituado a los videojuegos o que poseía una mayor destreza innata. Ese tipo de juicios sobre las diferencias culturales entre dos territorios, máxime cuando se trata del mismo estilo de gameplay y mismo estilo gráfico, ya no se sostienen. Durante décadas la cantidad de videojuegos que se han mantenido como exclusivos de un territorio u otro se han ido reduciendo progresivamente hasta el momento de su distribución digital donde esas barreras han casi desaparecido. De fondo subyacía la creencia en unas diferencias culturales insalvables que hacían injugables ciertas experiencias. Hoy, aunque seguimos encontrando estilos de videojuego que funcionan mejor en unos mercados que en otros, la globalización ha ido creando suficientes adeptos para todos los tipos de juegos en todos los mercados. Carecemos de datos para saber si aquellas creencias tenían fundamento en el pasado, pero sí sabemos que hoy no lo tienen. Hoy compartimos un imaginario colectivo global, una experiencia con los interfaces estandarizada, y esto también afecta al mundo del *remake*.

Así ha sucedido, por ejemplo, con la saga *Final Fantasy* (Square, 1987), que en muchas de sus iteraciones solo ha llegado al mercado occidental en el momento en que se han realizado sus *remakes*. En ese caso, evidentemente, no se apelaba a la nostalgia de un público que no había jugado al original, la saga ya había ido teniendo un impacto global como para que la llegada del *remake* a occidente tuviese audiencia. En aquellos casos donde el *remake* no busca acercar el videojuego a nuevas audiencias sino apelar al sentimiento nostálgico de los que ya jugaron el juego en el pasado siempre resultará complejo no decepcionarla porque como señala Paniagua:

En la nostalgia se echa mano del depósito de relaciones con las personas significativas de nuestro pasado con el fin esencial de preservar la integridad del *self* idealizado. A este efecto, las descripciones nostálgicas tenderán a reflejar el psiquismo del autor más que las cualidades objetivas de los seres queridos. Podemos incluso evocar lo que nunca fue. Existe la nostalgia por los sentimientos asociados a esperanzas incumplidas. Es posible

sentir nostalgia no ya de algo que ocurrió, sino de la ilusión que uno tuvo de que hubiese ocurrido (Paniagua, 2010, p. 42).

Aquí debemos atender a la singularidad del medio del videojuego porque puede que nos encontremos con matices que diferencian su relación con la nostalgia. Debemos tener en cuenta que el videojuego es interactivo, así que, en este caso, la nostalgia que se revive jugando a un *remake* se produce mediante una nueva experiencia. No estamos mirando una fotografía de un lugar en el que estuvimos, sino que estamos volviendo a recorrer ese lugar, pero reconstruido. Lo que parecen buscar los *remakes* de videojuegos es similar a aquello que planteaba la película *Días extraños* (Bigelow, 1995) con la tecnología de ciencia ficción SQUID. Poder recorrer el recuerdo de forma interactiva, que el jugador determine el ritmo y las acciones que lleva a cabo, permite experiencias individualizadas. Nos acercamos a recordar reviviendo, como aquel que recuerda revisitando un lugar y comprueba si siguen abiertos los comercios que conoció o si ha habido alteraciones en el paisaje. El recorrido por el recuerdo que se hace en el medio interactivo tiene algo de comprobación, de que todo lo que nos importó y nos gustó sigue ahí, y es, en ese sentido, un examen por parte de los jugadores a los desarrolladores. Sobre la nostalgia nos dice Garrocho: “No olvidemos tampoco la posibilidad más probable: que la nostalgia signase un dolor por el tiempo y su rumbo inexorable, es decir, por no poder regresar al único lugar que nos está verdaderamente impedido, esto es, el pasado” (Garrocho, 2019, p. 92). Pero el videojuego promete ese regreso a aquellos que jugaron el juego original, porque no es una rememoración desde el lugar presente sino un viaje en el que vuelves a recorrer el mismo lugar, y en ese sentido, en teoría, ofrece experimentar las mismas emociones como sucedía con la tecnología SQUID, de tal manera que los desarrolladores pueden también devolver el golpe a los jugadores argumentando que son ellos los que han cambiado. Sobre esta cuestión de la nostalgia y el videojuego acabamos de empezar a pensar, y no queda claro, quizá nunca lo esté, lo que uno busca exactamente cuando arranca un *remake* habiendo jugado al juego original. Quizá en este caso se trate, sencillamente, de recordar jugando y jugar a recordar.

6. Referencias

- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. (Rovira, P. Trad.). Editorial Kairós.
- Baudrillard, J. (1990). *La transparencia del mal*. (Jordá, J., Trad.). Anagrama.
- Baudrillard, J. (2004). The Matrix Decoded: Les Nouvel Observateur. Interview with Jean Baudrillard by Aude Lancelin. (G. Genosko & A. Bryx, Trad.). *Le Nouvel Observateur* (19-25 June 2003). *International Journal of Baudrillard Studies*, 1(2). <https://baudrillardstudies.ubishops.ca/the-matrix-decoded-le-nouvel-observateur-interview-with-jean-baudrillard/>
- Bella, J. (2024). La cantidad de *remakes* de videojuegos que existen actualmente esconde una preocupante realidad, pero también una lectura muy positiva del medio. *3DJuegos*. <https://www.3djuegos.com/industria-gaming/noticias/cantidad-remakes-videojuegos-que-existen-actualmente-esconde-preocupante-realidad-tambien-lectura-muy-positiva-medio>
- Coulter, G. (2007). Jean Baudrillard and the definitive Ambivalence of gaming. *Games and culture*, 2 (4), 358-365.
- Coulter, G. (2010). Jean Baudrillard and cinema: The problems of technology, realism and history. *Film-philosophy*, 14(2), 6-20.
- Debord, G. (1995). *La sociedad del espectáculo*. (Vicuña, R. Trad.). Ediciones Naufragio.
- Garrocho, D. (2019). *Sobre la nostalgia*. Alianza Editorial.
- McLuhan, M. (2001). *Understanding Media*. Routledge.
- Middler, J. (2024). The Last of Us Part 2 Remastered's director explains why the PS5 upgrade is worth it. *Videogames Chronicle*.
- Nietzsche, F. (2013). Obras completas I. *Consideraciones intempestivas II*. Tecnos.
- Orr, S. (2006). Beyond Content: The Emergence of Video Games and their Diverse Effects on Legal Normativity as Seen Through the Lens of Diverse Effects on Legal Normativity as Seen Through the Lens of Jean Baudrillard Jean Baudrillard. *Canadian Journal of Law and Technology*, 5(1), 39-52.

- Paniagua, C. (2010). Psicología de la nostalgia. *Dendra Médica. Revista de Humanidades*, 9(1), 39-48.
- Pötzsch, H. (2019). Forms and practices of transgressivity in videogames: aesthetics, play, and politics. Jorgensen, K. Karlsen, F. (Eds.) *Transgression in games and play*. MIT Press. 1-27.
- Suárez, A. (2021). El narratorio poco fiable en los videojuegos de alta resolución mainstream: Final Fantasy VII remake VS Final Fantasy VII. *Tropelías. Revista de Teoría de la literatura y literatura comparada*. 327-340.