

Dialéctica entre el texto y lo visual: la écfrasis en los remakes de videojuegos¹

Celia Delgado Mastral

Instituto Universitario de Investigación en Patrimonio y Humanidades, Universidad de Zaragoza  

<https://dx.doi.org/10.5209/arab.99385>

Recibido: 01/12/2024 • Aceptado: 23/05/2025

Resumen. La historia de los videojuegos puede trazarse desde el punto de vista literario según su avance paulatino desde el texto escrito hacia las técnicas cinematográficas y audiovisuales. Un ejemplo claro de este avance se encuentra en el estudio del mecanismo retórico de la écfrasis o descripción literaria en el interior del videojuego. Con ella en mente, se considerarán varias tipologías de videojuegos actuales según el grado de texto que decidan conservar en su interior. Asimismo, se examinará como caso de estudio el papel que tienen los remakes y la nostalgia a la hora de demostrar la pervivencia o caducidad del texto dentro del videojuego mediante el caso de estudio de *Colossal Cave Adventure*.

Palabras clave. videojuegos; remakes; écfrasis; nostalgia; texto; imagen.

EN Dialectics between Text and Visual: Ekphrasis in Video Game Remakes

Abstract. The history of video games can be traced from a literary point of view according to its gradual advance from written text to cinematic and audiovisual techniques. A clear example of this advance can be found in the study of the rhetorical mechanism of ekphrasis or literary description within the video game. With this in mind, several typologies of current video games will be considered according to the degree of text that they decide to keep inside them. The role of remakes and nostalgia in demonstrating the survival or expiration of text within the video game will also be examined as a case study through the case study of *Colossal Cave Adventure*.

Keywords. video games; remakes; ekphrasis; nostalgia; text; image.

Sumario. 1. Introducción: los remakes de videojuegos desde el punto de vista histórico. 2. La écfrasis o descripción literaria al comienzo de los videojuegos: relación entre literatura y videojuegos. 3. La evolución de los videojuegos hacia el lenguaje fílmico. 4. Los remakes de videojuegos y la dialéctica entre texto y audiovisual. 5. La transición del texto a la imagen en los remakes: el ejemplo de *Colossal Cave Adventure 3D*. 6. A modo de conclusión. 7. Referencias.

Cómo citar: Delgado Mastral, C. (2025). Dialéctica entre el texto y lo visual: la écfrasis en los remakes de videojuegos. *Revista de comunicación audiovisual y publicitaria*, 25(2), 123-134.

¹ El presente trabajo se enmarca en las actividades del Proyecto de I+D+i PID2021- 127063NB-I00: NYMUEEH, del Programa Estatal de Generación de Conocimiento (MICINN/AEI/FEDER, UE).

1. Introducción: los *remakes* de videojuegos desde el punto de vista histórico

La retrospección a temas, tipos de personaje, elementos narrativos, escenarios y momentos históricos tipificados de la cultura popular es, probablemente, uno de los fenómenos narrativos más explotados dentro de la creación de obras literarias y audiovisuales desde que existe la capacidad humana de narrar historias. Sin embargo, la retrospección de la industria audiovisual hacia lo ya conocido parece haberse incrementado en los últimos años.

Ocurre un fenómeno similar en la industria del videojuego, que parece refugiarse en algunos casos en volver a sacar al mercado, en un envoltorio más brillante, aquellas historias que sorprendieron al público hace unas décadas: algunos ejemplos recientes son *Persona 3 Reload* (Atlus 2006; 2024), *Final Fantasy VII: Remake* (Square Enix, 1997; 2020) y *Final Fantasy VII: Rebirth* (Square Enix, 1997; 2024), *Braid, Anniversary Edition* (Jonathan Blow, 2008; 2024), *Paper Mario: la puerta milenaria* (Nintendo, 2004; 2024), *Silent Hill 2* (Konami, 2001; 2024), *Dragon Quest III HD-2D Remake* (Square Enix, 1988; 2024) o *Resident Evil 4* (Capcom, 2005; 2023), entre otros.

En el apartado técnico, la diferencia entre un *remake* y otros métodos de “rescate” no es poca, como indican Grabarczyk y Aarseth (2019) en su clasificación ontológica y, posteriormente, teóricos como Glas (2024). Un *remake*, por lo tanto, alude a aquellos juegos que nacen sobre la base de otro juego anterior, a modo de “conversión”, con unas mecánicas y una presentación similares al original pero con elementos estructurales distintos (Grabarczyk y Aarseth, 2019, p. 11 y 13). Un *remaster*, por otra parte, correspondería a una nueva versión de un juego antiguo que mantiene todas sus mecánicas, pero puliendo y actualizando su presentación (Grabarczyk y Aarseth, 2019, p. 13). En ocasiones, los puntos de inflexión entre ambos términos son difíciles de diferenciar para el propio consumidor, por lo que muchas veces llegan a utilizarse los términos de manera intercambiable.

Uno de los análisis que más se observan al estudiar el fenómeno del rehacer una obra es, por descontado, la semejanza que esto tiene a la hipertextualidad genettiana (*vid. Genette, 1989*), siendo las nuevas obras especies de palimpsestos o “bricolajes”, que denomina el autor: “Esta duplicidad de objeto, en el orden de las relaciones textuales, puede representarse mediante la vieja imagen del *palimpsesto*, en la que se ve, sobre el mismo pergamino, cómo un texto se superpone a otro al que no oculta del todo sino que lo deja ver por transparencia” (Genette, 1989, p. 495). De esta manera, los *remakes* actúan como textos embellecidos en los cuales aún puede leerse la transparencia de la nostalgia por el anterior. Diversos estudiosos que han tratado el fenómeno del *remake* remiten a esta misma teoría literaria, especialmente en relación a los hipertextos con sus hipotextos, o textos de los que provienen (*vid. Snyder, 1996; Aarseth, 1997; Glas, 2024*).

El presente artículo centra su caso de estudio en los *remakes* de videojuegos desde una perspectiva teórica y comparativa para explorar una serie de ideas: en primer lugar, la dialéctica a lo largo de la historia de los videojuegos entre el texto y la imagen. En segundo lugar, dentro del estudio del texto, se analiza la aparición de la écfrasis o descripción literaria en las primeras aventuras textuales y su posterior evolución y casi completa obsolescencia a lo largo de la historia del medio y de su progresión hacia la adquisición del lenguaje cinematográfico. Sin embargo, como podrá observarse, el texto escrito no ha desaparecido de todos los videojuegos y algunos lo guardan en mayor o menor medida, ya sea por decisión propia o por las restricciones mecánicas y estéticas que implicaban unos recursos limitados. La adherencia a estos recursos limitados tiene su relación con la creación de juegos que se apoyan sobre un sentimiento de reconocimiento e incluso nostalgia; de la misma manera en la que lo hacen los *remakes*. Por lo tanto, nuestras últimas preguntas giran alrededor de la nostalgia como base productiva de *remakes*, pero también como base de otros videojuegos que cuentan con una mayor influencia textual.

2. La écfrasis o descripción literaria al comienzo de los videojuegos: relación entre literatura y videojuegos

“You are standing at the end of a road before a small brick building. Around you is a forest. A small stream flows out of the building and down a gully” (*Colossal Cave Adventure*, 1976). Estas son las

primeras palabras con las que se encuentra el jugador o jugadora del juego clásico de los años setenta desarrollado por Will Crowther, y, posteriormente, Don Woods, tras haber sido presentado al objetivo último del juego: explorar y hacerse con el tesoro de la legendaria cueva Colosal.

Son tres líneas robóticas sobre el fondo negro impersonal del monitor, señalando una breve descripción que sitúa al/la jugador/a al comienzo de su aventura. El narrador de la aventura afirma, antes de comenzar, “I will be your eyes and hands” (*Colossal Cave Adventure*, 1976), ofreciéndose, así, como un discreto narrador que ofrece una descripción del entorno. Uno puede imaginarse a sí mismo escuchando los sonidos del bosque y el fluir del agua y decidir si quiere internarse en el edificio que se presenta ante él o no. Lo que Crowther programó en este momento, a través de estas frases que sirven como apoyo visual, fue un puente entre el mundo real y el del videojuego, entre el icónico y el textual, a través de una sencilla descripción literaria o écfrasis.

Tradicionalmente sinónimo de la descripción literaria, el concepto retórico de écfrasis o ékfrasis [έκφρασις] comenzó a utilizarse en la modernidad como “la descripción poética de una obra de arte visual, pictórica o escultórica” (Bagué Quílez, 2012, p. 232). El autor trata de transmitir mediante los signos convencionales de las palabras ciertas imágenes mentales que logren transmitir una realidad icónica, real o posible. De esta forma, el fragmento descriptivo de una obra se convierte en una mimesis o *imitatio*, al copiar elementos del mundo exterior (en muchos casos, la descripción de una obra de arte dentro de otra).

Spitzer ofrece uno de los pilares teóricos modernos acerca de la écfrasis en su artículo de 1955, en la que analiza el poema “Ode on a Grecian Urn” de J. Keats donde el objeto artístico aparece representado por las palabras del autor en el ejemplo perfecto de *ut pictura poesis*: “The poetic description of a pictorial or sculptural work of art, which description implies, in the words of Théophile Gautier, “une transposition d’art”, the reproduction, through the medium of words, of sensuously perceptible objects d’art (Spitzer, 1955, p. 207). Otro ejemplo clásico de esta figura retórica es la descripción que Homero realiza del escudo de Aquiles en la Ilíada, como muestra Blanco Feijeiro (2007). Sin embargo, sigo a Krieger (1992, p. 7) para detallar que no es exclusivo el uso del término para describir objetos artísticos en el interior de otro objeto artístico del tipo *mise en abyme*, sino que se refiere a cualquier tipo de descripción verbal.

Agudelo (2011) encuentra varias definiciones generalizadas de écfrasis: en primer lugar, ofrece la definición propiamente helenística, que es la consideración de esta como una representación verbal de una representación visual. En segundo lugar, tiene en cuenta dentro de estas acepciones la representación verbal de un objeto exclusivamente artístico, tal y como fue considerado a partir de las teorías humanísticas. Seguidamente, la écfrasis incluye la representación verbal de cualquier objeto o fenómeno, y, finalmente, se trata de un tipo de representación “verbal vívida” que “que ‘trae’, a través del lenguaje verbal, un objeto” (2011, p. 89).

El hecho de que la descripción se haga real frente a nuestros sentidos, “casi visual”, es la consecuencia ideal del método ecrástico, que se traduce en la *enárgeia*: “la posibilidad de ‘generar la potencia visual’ propia de la écfrasis” (Agudelo, 2011, p. 85). La *enárgeia* también es descrita como una ilusión de vida, de realidad, que va lógicamente ligada a la descripción artística o “proceso de visualización destinado a evocar, a través de la capacidad representativa del lenguaje, una escena, una imagen o una impresión mental” (Bagué Quílez, 2012, p. 232). Esta potencia visual se relaciona estrechamente con el uso de la literatura como mimesis o *imitatio*, esto es, la copia de algo externo, o, de forma etimológica, la producción de imágenes.

La *enárgeia* produce una distinción entre la écfrasis, como descripción contemplativa, y la diégesis o acción (Agudelo, 2011, p. 85). De esta manera, se ha identificado tradicionalmente la descripción como una forma de detener el tiempo de la acción narrativa, puesto que el texto se encuentra obligatoriamente ligado a una lectura lineal y cronológica. El tema de la recepción del texto escrito y lineal ha sido extensamente tratado por la crítica, por lo que no pretendemos detenernos en este asunto de manera extensiva, pero sí destacamos la tesis de Krieger (1992, p. 7), quien ve en esta pausa el objetivo final de la écfrasis, como una forma de interrumpir el discurso temporal de la acción y congelarlo para explorar espacialmente.

La oposición entre mímesis y diégesis ha sido también usualmente asimilada a la contraposición entre el análisis temporal que exige el texto y el espacial que se desprende de las artes plásticas: “Los relatos deben referir los acontecimientos en una sucesión temporal: primero oyes una cosa luego otra, y es imposible contar toda la secuencia simultáneamente. (...) Las artes plásticas, por el contrario, pueden mostrar una secuencia completa de acontecimientos como coexistentes en un momento dado” (Konstan, 2000/2001, p. 59).

El estudio de la écfrasis en una obra audiovisual es algo particular y conlleva una serie de problemáticas, puesto que la ruptura entre la diégesis y la mímesis resulta mucho más sutil. No existe una separación clara entre el espacio y el tiempo, puesto que tanto la acción como las características físicas y estéticas se aprehenden al mismo tiempo (podemos apreciar los rasgos del personaje principal de una obra audiovisual al mismo tiempo que se desarrolla su función y hace avanzar la historia). Sin embargo, el examen de las dimensiones espaciales y temporales sigue siendo extremadamente relevante en la crítica de videojuegos, pese a que se realice con otros conceptos.

Como se ha podido observar, la écfrasis es un mecanismo retórico clásico en la literatura que ofrece una pausa frente al avance de la narración o diégesis y que encontramos en prácticamente todas las obras literarias, en mayor o menor medida. Algunos de los predecesores del propio *Colossal Cave* se sirven de él: sin ir más lejos, las aventuras de rol *Dragones y Mazmorras* (Dave Arneson y Gary Gygax, 1974), de las que Crowther era jugador asiduo, sitúan al Dungeon Master (o “jefe de la mazmorra”) como narrador en un acto conjunto de creación literaria que en ocasiones se acerca al modo narrativo dramático o plenamente mimético (Riva Fort, 2017). Sin embargo, por lo general, es la función del Dungeon Master la de describir, en el interior del juego (o narrativa oral conjunta), los escenarios a los que se van a enfrentar los jugadores, sirviéndose, en mayor o menor medida, de algún apoyo visual. Al igual que en *Colossal Cave Adventure*, los planos de planta de los lugares ayudan a establecer la posición del jugador o jugadora respecto de los posibles caminos y enemigos. El resto proviene de la imaginación.

Crowther y Woods crearon lo que suele considerarse como la primera aventura de texto, género de los videojuegos que explotaría años más tarde, seguido de otros grandes hitos como *Dungeon* (1975) o, posteriormente, *Zork* (1980). Las aventuras de texto también han sido descritas como *Interactive Fiction* o “ficción interactiva”, como especifica Montfort (2003, p. 6).

Por supuesto, es en esta interactividad donde radica el atractivo de las aventuras de texto; pero esta cualidad no se limita únicamente al medio de los videojuegos. Aarseth definió ya en 1976 el concepto de *ergodic literature* o “literatura ergódica” concepto acuñado sobre las bases de *ergon* o “trabajo” y *hodos*, “camino”, y referido al esfuerzo que el lector debe realizar para atravesar un texto. Algunos ejemplos de literatura ergódica o textos dinámicos que propone Aarseth y apoya Montfort son el libro-oráculo del *I Ching* o *Libro de los cambios* (1122-770 a.C.), *Composition no. 1, Roman*, de Marc Saporta (1962), *Rayuela*, de Cortázar (1966), o la serie de libros de *Elige tu propia aventura*, que dan comienzo con *The Cave of Time*, de Edard Packard (1979) (Aarseth, 1976 y Montfort, 2003). Todas estas diversas obras tienen en común una búsqueda de la interacción con el lector o espectador, que se debe convertir en parte activa para lograr el desarrollo de la historia, así como una narrativa no lineal, en la que el jugador o jugadora puede influir hasta cierto punto.² Esta interactividad es el germen de las primeras aventuras textuales, posteriormente gráficas, como *Colossal Cave*, donde, la interactividad del jugador se limitaba

² Juul propone en (2002) una clasificación de videojuegos que divide en dos mecánicas principales: *emergence* (diferentes combinaciones de reglas) y *progression* (los distintos obstáculos presentados de forma serializada). Jenkins (2007, p. 126-129) retoma estos conceptos para desarrollar lo que considera como narrativas embebidas (*embedded*), aquellas preexistentes a la partida, invariables y comunes a todos los jugadores y las narrativas emergentes (*emergent*), aquellas que nacen de la experiencia del jugador y que diferencian entre una partida y otra en función de los jugadores (2007, p. 126).

a la “conversación” guiada con el ordenador, quien le guiaba a través del texto por la narración, dependiendo de sus sucesivas decisiones.

3. La evolución de los videojuegos hacia el lenguaje薄膜

Con el desarrollo y la evolución de los medios gráficos del videojuego, la letra escrita comienza a virar de forma natural hacia las técnicas de la narrativa gráfica y el cine. Solo pocos años después de dar pie a las aventuras de texto nacen las “aventuras gráficas”. Estas incluyen escuetas ilustraciones en 8-bits que acompañan la narración escrita (*Mystery House*, 1980; *Don Quijote*, 1987), o bien animaciones que presentan una escena animada en la que se puede elegir qué acciones realizar a través de la elección de una serie de acciones predeterminadas (*Indiana Jones and the Last Crusade*, 1989; *The Secret of Monkey Island*, 1990). El jugador entonces adquiere tres roles distintos según Corbal: el de jugador-percutor, que ejecuta acciones con los controles programados; el jugador-actor, que sigue las reglas del juego y se comunica con su entorno a través de su personaje, y el jugador-observador o contemplativo (2017, p. 24).

Los juegos continúan sofisticándose paulatinamente y, junto con los avances tecnológicos, integran nuevas técnicas visuales que cambian en gran medida la relación de los jugadores con los videojuegos, que se vuelven más video que nunca:

Los videojuegos se apropián del lenguaje cinematográfico para concebir una narrativa propia. (...) en los videojuegos esta narración se fundamenta en dos reglas: las de la enunciación del relato (ficción/documental) y las del performance (representación), lo que quiere decir, en su acto narrativo y su acto lúdico (Fariñas, 2016, p. 20).

Con esta evolución se impone, como es lógico, el axioma del *show, don't tell*: una mejora en el motor del juego que permite un mayor detalle de los paisajes y el recurso de las cinematográficas dejan la escritura descriptiva en un segundo plano, logrando la *enárgeia* o ilusión de realidad a través de otros medios. En el caso de los videojuegos modernos, contamos con la interactividad y los elementos cinematográficos y auditivos, y a eso hay que añadir la acción la importancia que los propios dispositivos de juego tienen en la *enárgeia*: por ejemplo, en el caso de algunas consolas, la vibración del mando cuando ocurre algún evento relevante o para tratar de simular grandes explosiones de energía (un terremoto, un golpe, la apertura de una puerta, el descubrimiento de una prueba) que llegan de manera sensorial al jugador, permitiéndole una mayor identificación con la experiencia.

Atendiendo a esta evolución de los videojuegos hacia los mecanismos del lenguaje薄膜, hemos clasificado la utilización del texto ecfrástico en los videojuegos en cuatro apartados diferenciados: en primer, aquellos videojuegos cuyas descripciones se encuentran en el interior de manuales y otros elementos paratextuales; en segundo lugar, aquellos juegos que, diseñados intencionadamente en el seno de una estética retro, conservan las mecánicas, jugabilidad y uso del texto de juegos de otras épocas; en tercer lugar, aquellos juegos “triple A” que, pese a tener una predominancia de recursos audiovisuales, conservan algunos retazos de texto, y, finalmente, aquellos juegos “triple A” donde lo audiovisual ha desbancado por completo la utilización de lo textual.

3.1. La écfrasis en lo paratextual: los manuales

Los videojuegos más antiguos remitían muchas veces al manual físico del juego o incluso a la caja, que en ocasiones otorgaba al jugador una visión más precisa de los mapas, los artefactos y los personajes principales, e incluía muchas veces descripciones textuales de elementos que, por los límites gráficos del momento, no podían percibirse durante la partida. Se trataba por lo tanto de una écfrasis que podríamos determinar como “paratextual”³, tal y como define el término Genette (1962, p. 11-12).

Habría que recalcar que esta écfrasis en algunos se hace en algunos casos mediante ilustraciones artísticas paratextuales que marcan con acierto lo que el jugador puede identificar

³ Otros autores también observan los manuales como elementos paratextuales (*vid. Hancock, 2015 y 2019*).

en pocos píxeles, aunque algunos se sirven también de breves descripciones de elementos detallan lo que es indistinguibles al público dentro del juego: "Piranha plants: Man-eating plants that live in flower pots. They show their faces quickly and without warning, so watch out!" (*Super Mario Bros* [Manual de videojuego], 1985, p. 12).

3.2. Juegos que conservan las mecánicas, jugabilidad y apariencia retro

Los videojuegos independientes en muchos casos se alejan de esta estética, persiguiendo en muchos casos un reconocimiento por parte del jugador, para lo cual se adoptan los gráficos de eras anteriores, como ocurre con *Shovel Knight*, *The Binding of Isaac* o *Papers, Please!*, como indica Makai (2018, p. 4). Los juegos independientes suelen proceder de entornos experimentales o independientes, y, ya sea por contar con menos recursos, ya sea por una decisión estética o narrativa, se encuentran desarrollados en un motor gráfico de baja resolución, por lo que deben recurrir a la écfrasis textual tradicional para la descripción del espacio. Este es el caso, por ejemplo, de *Undertale* (Toby Fox, 2015) que cuenta con unos gráficos sencillos en 8-bit. Al acercarnos a determinados objetos y pulsar un botón dedicado a la interacción con el espacio dentro del juego, un cartel ayuda a la representación de las formas que aparecen pixeladas en la pantalla: "*(It's a lamp with pink fish on the lampsicle)" (*Undertale*, 2015).

3.3. Juegos basados en técnicas audiovisuales que conservan algo de texto

Puede encontrarse esta écfrasis también dentro del propio videojuego, en elementos que pueden seguir considerándose como paratextuales, y que ayudan al desarrollo del ambiente o del *lore* del propio videojuego. Algunos de los primeros ejemplos que vienen a la mente son las descripciones de los objetos o paisajes que se encuentran dentro de los propios mundos virtuales, elaborados para que el jugador complete su conocimiento acerca del mundo que recorre: en *Super Mario Odyssey* (Nintendo, 2017), el jugador cuenta con la reproducción de un mapa físico de cada nuevo mundo que se visita, en forma de folleto turístico, incluyendo fotografías de los lugares más interesantes y descripciones de los lugares más emblemáticos: "Vestigios de grandeza: Cuando los investigadores empezaron a escanear los cielos, encontraron rápidamente una gran plataforma flotante que llamaron Plaza Nimbo. Por algún raro motivo, su superficie muestra al detalle las distintas fases lunares, lo que ha dejado aún más desconcertados si cabe a los equipos de investigación" [*Super Mario Odyssey* (Nintendo, 2017)].

La écfrasis se encuentra especialmente integrada en los juegos de tipo RPG, donde la descripción de objetos adquiere una especial importancia. Destacamos, entre ellos, el legado de FromSoftware, cuyos herméticos juegos de aire gótico conceden a las descripciones de los objetos un valor especial, puesto que aportan nuevos datos acerca de la diégesis, además de describir con más claridad los objetos del inventario: "Accursed Brew: Skull of a local from the violated fishing village. The inside of the skull was forcibly searched for eyes, as evidenced by innumerable scratches and indentations." (*Bloodborne*, FromSoftware, 2015). Se trata de una écfrasis que apoya la imagen visual ya ofrecida por el videojuego para completar y ampliar el mundo ofrecido por el propio juego.

3.4. Juegos donde desaparece del todo el texto, adaptándose de pleno a lo audiovisual

La mejora en el motor gráfico de los videojuegos ha hecho que, con los años, se prescinda de la écfrasis textual para dar paso a otro tipo de descripciones, de tipo cinematográfico, que no se sirven ya de la palabra escrita. En algunos casos, aunque no siempre, se opta por una pausa obligada o cinematográfica en la que se presenta el mundo del juego al jugador-pectador: un ejemplo perfecto de esta instancia lo inauguró *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), mostrando desde el famoso mirador el gigantesco mundo abierto de Hyrule en el que el jugador o jugadora iba a poder aventurarse. No siempre es necesaria esta pausa obligada; muchas veces, el jugador puede demorar su paso por un escenario sin desviarse de la diégesis, como ocurre al comienzo de *BioShock Infinite* (Irrational Games, 2013), donde se expone frente al

jugador o jugadora la ciudad flotante de Columbia y su historia mediante un desfile de imágenes que detiene física y narrativamente la acción. Esto se da también en la literatura, como expone Zulaica:

Podríamos tratar de sintetizar esto asumiendo que la diégesis puede hacerse morosa principalmente por dos vías. La primera de ellas es la vía *digresiva*, o excuso, que supone etimológicamente el encaminamiento narrativo por una trama secundaria. Pero existe una segunda vía que podríamos llamar *retentiva*, que provoca una deceleración sin abandonar el camino tomado. Como si el escritor, vuelto músico, hubiera tomado un metrónomo y lo hubiese regulado para marcar un tempo largo (2016, p. 177).

La mayor parte de los juegos desarrollados hoy en día se centran en este tipo de écfrasis, en la que el jugador o jugadora se enfrenta a la exploración de un universo detallado y vivo mediante la cámara, buscando, dentro de lo posible, la inmersión mediante la imagen fotorrealista. *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018), *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018) o simuladores como *theHunter: Call of the Wild* (Expansive Worlds, 2016) son buenos ejemplos de esta tendencia actual.

4. Los remakes de videojuegos y la dialéctica entre texto y audiovisual

El rápido cambio que hemos experimentado desde *Colossal Cave Adventure* hasta nuestros días en materia de videojuegos no puede ignorarse, especialmente teniendo en cuenta que la industria por lo general busca en sus productos de mayor alcance un logrado realismo que deja prácticamente obsoleta la écfrasis textual. Como bien define Hancock:

The focus on graphics has a number of consequences: it presents past videogames as inferior realizations that pale before more modern approaches; it favors image-based representation over other representational forms such as text; it enters videogames into a broader, ongoing debate in Western culture regarding mimesis and representations of reality that pit image and text against each other (2015, p. iii)

Como afirma el autor, la expansión tecnológica en los años noventa, que siguió de forma inmediata a la entrada del apartado gráfico en los videojuegos una década antes, permitía el alcance económico de las empresas de lo que denomina como “the pursuit of mimetic graphics” (Hancock, 2015, p. 143) al tiempo que señala la aparente carrera que parece imponerse desde entonces en la industria del videojuego por lograr unos gráficos fotorrealistas.

Sin embargo, la búsqueda de estos gráficos fotorrealistas pretende adaptar el medio del videojuego a una realidad que, irónicamente, puede que se esté alejando de aquello que gran parte de los consumidores recuerdan con más nostalgia. A este respecto, Bennahum describe poéticamente sus primeras experiencias jugando a *Dungeon* durante su adolescencia:

That spring of eighth grade, what first called me to the room was the thrill of adventure [...] The day I discovered Dungeon I decided the computer room was the best place at school. There was so much to discover here and each level would be just as much fun to explore as the one before it. It would never end. The “it” was a feeling, more than anything else, of excitement that the unknown could be known, and that discovery brought joy [...] We had no color monitors, no video games to play. *Everything here was text, blocky white letters on blank screens. Yet the words were seductive because they revealed a hidden order behind everything* (1998, pp. 93, 106 y 108, las cursivas son mías)

Cualquier lector y jugador puede reconocer la sensación de hambre que invade frente a un nuevo desafío, esas ganas de saber que apremian a internarse en un nuevo mundo y descubrir todos sus secretos. Ese mismo hipotético lector y jugador, también, quizás perciba que la promesa de interactividad del videojuego es algo distinta de la excitación que puede vivirse al leer, escuchar o presenciar una narración, como afirma Fentry (2008, p. 21). Rosewarne defiende que la nostalgia proviene de una disposición precisa e idealizada del pasado (2020, p. 80), de un pasado inexistente, al fin y al cabo, en su condición ideal. Así pues, ¿la nostalgia de Bennahum una emoción ligada

a la experiencia interactiva del videojuego, a las frases que este destila o bien simplemente una sensación propia de los descubrimientos de una edad más amable? Wulf, Bowman, Rieger, Velez y Breuer se plantean este interrogante en relación a la popularidad del *retrogaming*, y consideran que los videojuegos, como otras características que inducen a la nostalgia, tienen una estrecha relación con la conformación de la identidad personal, aunque no queda suficientemente evidente si esta relación es inherente al medio tecnológico (2018, p. 62 y 63).

El término “nostalgia”, irónicamente, tampoco no posee una extensa historia: como indican Cassin (2013, p. 19) y Cerdán Molero y Martínez García, 2024, p. 15), se trata de un neologismo acuñado en el siglo XVI por Johannes Hofer encuentra formado sobre raíces griegas: *nostos*, ‘retorno’ y *algos*, ‘dolor’ o ‘sufrimiento’. Sin embargo, pese a que Ulises sería el personaje literario más apropiado para desarrollar este mal, indica que Homero no utiliza el término, queda claro que no sería hasta mucho tiempo después cuando se empezaría a categorizar como un tipo de enfermedad emocional que actualmente se considera como un proceso emocional derivado de recuerdos autobiográficos (*vid.* Cerdán Molero y Martínez García, 2024). Este “dolor por volver a casa” es lo que experimentan muchos jugadores al tiempo al que ven evolucionar a un ritmo acelerado las características de la industria: “Indeed, for some, classic video games have become powerful nostalgic artifacts, not only as reminders of another time and place (a tether to a longed-for past) but as yearned-for states of being, desired spaces in and of themselves—digital homes to which gamers yearn to return.” (2008, p. 21). En todo caso, la idealización del pasado, advierten Taylor y Whalen, puede convertirse en fetichismo (2008, p. 2), de la misma forma en la que Rosewarne identifica la reimaginación de las mismas series y películas como una especie de “comfort food” (2020, p. 99) donde los espectadores se deleitan en mantener muy cercano el horizonte de expectativas.

Snyder (1996, p. 84), sobre el ejemplo del *Ulysses* de Joyce como hipertexto de la obra homérica, afirma que los lectores se encuentran a sí mismos observando un texto auto-referencial, dentro del cual tienen que moverse continuamente entre el original y el novedoso para observar las relaciones entre ambos. De la misma manera, un *remake* puede jugar con esta transparencia y hacer consciente al jugador de que la conoce, creando un metalenguaje que comparte con el jugador. Es, por ejemplo, lo que ocurre en las recientes entregas del conocido *Final Fantasy VII: Remake* (Square Enix, 2020) y *Final Fantasy: Rebirth* (Square Enix, 2024), que, además de revolucionar todo el componente estético del juego, toma algunas líneas narrativas del clásico que los jugadores conocen bien y les indica la posibilidad de revertirlas o cambiarlas. Como afirma Hoch (2000, par. 9), *Final Fantasy VII Rebirth* remite a las infancias de muchos jugadores (“I skipped school in 1997 for the launch and I’m skipping work in 2020 for launch” (Hoch, 2000, par. 9)), pero ofrece, asimismo, un nuevo sistema narrativo y mecánico que genera juego totalmente distinto. Esto parece encontrarse en la línea de lo afirmado por Rosewarne: “Remakes, therefore, must grapple with audience fondness for an earlier version – potentially even an *idealization* for that earlier version – while simultaneously cultivating curiosity about new storytelling capacities” (2020, p. 80)

Así, el juego de Square Enix se aleja de lo que Whalen y Taylor (2008) definen como “nostalgia mercantilizada”, elemento que ha sido explorado desde el plano teórico por multitud de autores, entre los que destacamos a Jameson (1991), Hoch (2020) y Rosewarne (2020), entre muchos otros. Siguiendo la tesis de Whalen y Taylor:

While video games and game play may enable and evoke memories of other games, game creators and players fuel this often idealistic vision of classic games, which leads to retrogaming as an independent, even anachronistic phenomenon. The fact that gamers often express opinions like “games used to be better” means that there is a market for reselling and repackaging older games. These arguments are part of a larger cultural commodification of memory through consumable media forms (2008, p. 7)

Como apuntan los autores, la mercantilización de la nostalgia no es, por descontado, un término que se aplique únicamente al sector de los videojuegos, sino que se encuentra profundamente arraigado en el sistema económico occidental del presente, con sus inherentes problemáticas,

como advierte Chrostowska: "We pay for nostalgia directly where the product itself is an affective experience of a 'recovered', 'restaged', 'reenacted', 'relived' past" (2010, p. 56). Cross, por otra parte, observa esta fijación en el pasado como una característica más de la cultura actual: "We long for the past, no matter what our age. We moderns run away from the unmodern and embrace an accelerating pace of change, yet, at the same time, we crave what was once novel but what we long ago discarded" (2015, p. 2). Cerdán Molero y Martínez García, centrándose en los productos que promueven la nostalgia desde el punto de vista del *marketing*, destacan la importancia como fenómeno cultural significativo del aumento en la consumición de películas y series de televisión antiguas, tanto por parte de aquellos que las disfrutaron en su momento como por nuevas generaciones que han sido atraídos por la memoria colectiva y "el peso compartido de una iconografía reconocible" (2024, p. 18).

Entre los mecanismos que impulsan a la elaboración de *remakes* y *remasters*, las críticas apuntan a la evidente obsolescencia de medio (Whalen y Taylor, 2008; Camper, 2009; Newman, 2012); aunque no solo: Rosewarne (2020) aduce una serie de razones para los *remakes* en el plano fílmico que creemos que pueden aplicarse a la industria del videojuego, entre ellas: un ansia de expansión, la evitación del riesgo, el componente nostálgico o la voluntad de modificar la obra original de forma creativa o hacia ideales más acordes a las modas vigentes o a ciertas identidades.

5. La transición del texto a la imagen en los *remakes*: el ejemplo de *Colossal Cave Adventure 3D*

La crítica de IGN acerca del *remake* de *Silent Hill 2* (Ogilvie, 2024) recoge una serie de capturas de pantalla que comparan los gráficos del juego original con los del *remake*: en uno de ellos, se puede observar una escena en la que el jugador o jugadora, encarnando a James, encuentra una pistola en un carrito rojo tras resolver un puzzle. "I got a handgun", afirma el protagonista en los subtítulos. En el *remake*, observamos un primer plano de la pistola en la mano del protagonista, sin que una descripción del acto que acaba de ocurrir sea necesario: en parte, porque la mejora en el apartado gráfico nos permite este primer plano detallado que no da lugar a dudas, y, también, porque quizás el juego confía en que parte de sus jugadores conozcan ya de antemano el premio que les espera.

La práctica de eliminar por completo el texto escrito de los *remakes* no es imperativa, aunque su uso suele ser mínimo y localizado: *Paper Mario: La puerta milenaria* basa gran parte de su estética en la aparición de bocadillos con el texto que incluye los diálogos de los personajes. Lo mismo ocurre con *Persona 3: Reload*, que, hasta cierto punto, contiene varios elementos mecánicos propios del género de las Visual Novels. En añadido, muchos de los juegos que han sido actualizados en los últimos tiempos provenían, en sí, de juegos cuyo motor gráfico ya permitía hasta cierto punto la utilización de animaciones y escenarios detallados.

Con ello, volvemos de nuevo a *Colossal Cave Adventure*. Aunque fruto de muchas revisitaciones, la primera aventura de texto de Will Crowther y Don Woods fue objeto de *remake* o adaptación en 1989 por parte de una serie de desarrolladores españoles: Andrés Samudio, Manuel González y Carlos Marqués, de la desarrolladora AventurasD, crearon el videojuego *La cueva original*. Se trata, en este caso, de un *remake* para Spectrum que, además de encontrarse en español y contar con un enorme diccionario de acciones o DAAAD, añadía nuevas localizaciones e imágenes en 16 bits que no solo daban un mayor contexto a la aventura, sino que podían aportar pistas importantes. Frankie (2022, par. 18-19), en *Vida Extra*, alaba las novedosas imágenes del juego; sin embargo, destaca que la importancia del texto continúa siendo esencial en la aventura.

Más recientemente, contamos con un nuevo *remake* de la obra original de 2023 mediante la visión de Roberta Williams (desarrolladora de *Mystery House*) y Cygnus Entertainment, que lo convirtieron en un videojuego de 3D con el añadido de la mejora técnica e inmersiva de la Realidad Virtual. Este es, sin duda, el ejemplo definitivo de cómo los videojuegos, haciendo honor a su nombre, se transforman en objetos sensoriales, alejándose de los recursos literarios y textuales, y logrando la *enárgenia* a través de la presentación de un universo que no procede ya de la imaginación del lector sino que se construye a su alrededor. Una de las atracciones más grandes

para los jugadores tradicionales del *remake* de *Colossal Cave Adventure* en tres dimensiones, afirma Medellin (2023), es el poder ver por fin los entornos y las criaturas presentadas en el juego tradicional. La transición entre texto e imagen se sirve de la voz de un narrador que describe lo que ocurre⁴, por lo que el juego parece encontrarse a medio camino entre lo textual y lo visual: “it is nice to see that they haven’t been dropped in the transition from a text-only game to a more visually dependent one.” (Medellin, 2023, parr. 6).

Entramos con ello en otra serie de cuestiones, propias de cualquier espectador que observa una obra literaria adaptada a la pantalla: ¿Imaginaban todos los jugadores el mismo edificio de ladrillos que nos presenta Cygnus Entertainment al comienzo del juego? ¿Percibimos de la misma manera la peligrosa cueva si alguien ha arrojado ya luz sobre ella?



Imagen 1: Comparación realizada por Cygnus Entertainment entre el videojuego original de *Colossal Cave Adventure* y su remake en 3D [Fuente: Steam]

La transposición de una imagen creada a través de la écfrasis en una imagen detallada en tres dimensiones que el jugador es capaz de visitar mediante la realidad virtual no es una tarea sencilla. La aventura que propone Williams, aunque claramente más accesible al jugador o jugadora actual, se arriesga a adaptar a imagen un mundo que se desarrolla en la mente a través de la palabra, y, con ello, limita de alguna manera el nivel de misterio y expectativas que solo puede ser logrado por medio de la écfrasis.

6. A modo de conclusión

En suma, la descripción o écfrasis textual parece haber desaparecido paulatinamente del ámbito de los videojuegos debido al rápido cambio que han experimentado desde sus inicios como aventuras textuales basadas en juegos de rol de mesa y obras de ficción interactiva hacia obras visuales que buscan epatar al espectador. Este cambio evidencia una tendencia clara en el sector del desarrollo más popular de videojuegos (los llamados “triple A”) hacia las técnicas cinematográficas, el fotorrealismo o la complejidad esmerada en el ámbito visual. A su vez, la aparición cada vez más intensa de *remakes* en la última década crea una dialéctica entre la nostalgia de los jugadores y jugadoras por lo ya conocido, síntoma que parece inherente a las técnicas capitalistas de consumo, y la aspiración de las desarrolladoras de videojuegos hacia el alcance de la tecnología punta.

Solo queda preguntarse si este cambio del texto a la imagen (cada vez más detallada e inmersiva) resulta inherente al videojuego como medio más interactivo de relacionarse con la narrativa. La propia configuración del videojuego parece que lo impulsa a buscar la interacción más inmediata y directa con el mundo virtual, mientras que la autolimitación en los recursos visuales de un videojuego podría ser incluso más nostálgica que el *remake*. Esto es, ¿son los

⁴ La inclusión de un narrador es también utilizada por otros juegos recientes, especialmente los CRPGs, como *Baldur's Gate III* (Larian, 2023).

remakes modernos más nostálgicos que aquellos juegos que, pese a tener una fecha de salida actual, guardan similitudes mecánicas (entre ellas, el uso del texto) con los juegos de eras pasadas? ¿Se perderá la nostalgia por el texto en el videojuego conforme las generaciones de jugadores y jugadoras se sucedan unas a las otras? Una posible línea de investigación en el futuro podría centrarse en considerar si la imagen es siempre tan sugerente como lo es el texto como recurso para suscitar esa *enárgenia*.

7. Referencias

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. John Hopkins University Press.

Agudelo, P. A. (2011). Los ojos de la palabra. La construcción del concepto de écfrasis, de la retórica antigua a la crítica literaria. *Lingüística y literatura*, 60, 75-92.

Bagué Quílez, L. (2012). Introducción al concepto de écfrasis. En P. Aullón de Haro (Ed.), *Metodologías comparatistas y Literatura Comparada* (pp. 231-240). Dykinson.

Bennahum, D. S. (1998). *Extra Life: Coming of Age in Cyberspace*. Basic Books.

Blanco Freijeiro, A. (2007). *El escudo de Aquiles*. Alicante, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. <https://www.cervantesvirtual.com/obra/el-escudo-de-aquiles-0>

Camper, B. (2009). Retro reflexivity: La-Mulana, an 8-bit period piece. En B. Perron & M. J. P. Wolf (Eds.), *The Video Game Theory Reader 2* (pp. 169-196). Routledge.

Cassin, B. (2013). *La nostalgie. Quand donc est-on chez soi? Ulysse, Énée, Arendt*. Éditions Autrement.

Cerdán Molero, S., & Martínez García, J. A. (2024). Nostalgia en la industria del entretenimiento: el caso Pokémon Go y La Sirenita. *Redmarka. Revista de Marketing Aplicado*, 28(1), 13-34. <https://doi.org/10.17979/redma.2024.28.1.10731>

Chrostowska, S. D. (2010). Consumed by nostalgia? *SubStance*, 39(2), 52-70. <https://www.jstor.org/stable/40801075>

Cross, G. (2015). *Consumed Nostalgia: Memory in the Age of Fast Capitalism*. Columbia University Press.

Crowther, W., & Woods, J. (1976). *Colossal Cave Adventure* [Videojuego]

Expansive Worlds, Avalanche Studio (2017). *theHunter: Call of the Wild*. [Videojuego]

Fariñas M., V. (2016). *Videojuegos y cine. Aproximaciones y perspectivas desde la narratología cinematográfica para el análisis del videojuego* [Memoria de Grado]. Universidad de los Andes, Departamento de Historia del Arte.

Fentry, S. (2008). Why old school is “cool”: A brief analysis of classic video game nostalgia. En Z. Whalen & L. N. Taylor (Eds.), *Playing the Past: History and Nostalgia in Video Games* (pp. 19-31). Vanderbilt University Press.

Frankie, M. B. (2022, 22 de diciembre). La Aventura Original, un derroche de talento y fantasía de la Edad de Oro del Software Español. *Vida Extra*. <https://www.vidaextra.com/analisis/aventura-original-derroche-talento-fantasia-edad-oro-software-espanol>

FromSoftware. (2015). *Bloodborne* [Videojuego].

Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Taurus.

Glas, R. (2024). Remakes, remasters, and paratextual revisits. *Proceedings of DiGRA 2024*. <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/2354>

Grabarczyk, P., & Aarseth, E. (2019). Port or conversion? An ontological framework for classifying game versions. *DiGRA '19 - Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*. DiGRA. <http://www.digra.org/digital-library/publications/port-or-conversion-an-ontological-framework-for-classifying-game-versions/>

Hancock, M. (2015). *Games with words: Textual representation in the wake of graphical realism in videogames* (Tesis doctoral). University of Waterloo. <http://hdl.handle.net/10012/10189>

Hancock, M. (2019). Playing it by the book: Instructing and constructing the player in the videogame manual paratext. En A. Ensslin & I. Balteiro Fernández (Eds.), *Approaches to Videogame Discourse: Lexis, Interaction, Textuality* (pp. 288-304). Bloomsbury Academic.

Hoch, I. N. (2020, October). Nostalgia for the new: Video game “remakes” and the limits of reflection. *AoIR 2020: The 21st Annual Conference of the Association of Internet Researchers*. Virtual Event: AoIR. <http://spir.oir.org>

Irrational Games (2013). *BioShock Infinite*. [Videojuego]

Jameson, F. (1991). Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism. Duke University Press.

Jenkins, H. (2007). Transmedia storytelling 101. En *Pop Junctions: Reflections on Entertainment, Pop Culture, Activism, Media Literacy, Fandom and More*. http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

Juul, J. (2002). The open and the closed: Game of emergence and games of progression. En F. Mäyrä (Ed.), *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings* (pp. 323-329). Tampere University Press. <http://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html>

Konstan, D. (2000/2001). El “Escudo de Heracles” de Hesíodo: Écfrasis y narración en la épica arcaica. *Classica, 13/14*(13/14), 59-69. <https://doi.org/10.24277/classica.v13i13/14.442>

Krieger, M. (1992). *Ekphrasis: The illusion of the natural sign*. Johns Hopkins University Press.

Makai, P. (2018). Video Games as Objects and Vehicles of Nostalgia. *Humanities*, 7(4), 123. <https://doi.org/10.3390/h7040123>

McMillen, E.; Headup Games (2011). *The Binding of Isaac* [Videojuego]

Medellin, C. (2023, January 18). PC Review – Colossal Cave. *WorthPlaying*. <https://www.worthplaying.com/article/2023/1/18/reviews/135440-pc-review-colossal-cave/>

Montfort, N. (2003). *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*. MIT Press.

Newman, J. (2012). *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*. Routledge. 10.4324/9780203144268

Nintendo. (1985). *Super Mario Bros. Instruction booklet* [Manual de videojuego]. Nintendo. <https://www.gamesdatabase.org/game/nintendo-nes/super-mario-bros->

Nintendo. (2017). *Super Mario Odyssey* [Videojuego].

Nintendo. (2017). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* [Videojuego].

Ogilvie, T. (2023). Silent Hill 2 Review. *IGN*. <https://www.ign.com/articles/silent-hill-2-2024-review>

Pope, Lucas (2013) *Papers, Please!* [Videojuego]

Rockstar Games (2018). *Red Dead Redemption 2*. [Videojuego]

Rosewarne, L. (2020). *Why We Remake: The Politics, Economics and Emotions of Film and TV Remakes*. Routledge.

Snyder, I. (1996). *Hypertext: The electronic labyrinth*. New York University Press.

Spitzer, L. (1955). The “Ode on a Grecian Urn,” or content vs. metagrammar. *Comparative Literature*, 7(3), 203-225. <https://www.jstor.org/stable/1768227>

Taylor, L. N., & Whalen, Z. (2008). Playing the past: An introduction. En Z. Whalen & L. N. Taylor (Eds.), *Playing the Past: History and Nostalgia in Video Games*, Vanderbilt University Press, 1-18.

Toby Fox (2015). *Undertale* [Videojuego].

Warhorse Studios (2018) *Kingdom Come: Deliverance* [Videojuego].

Wulf, T., Bowman, N. D., Rieger, D., Velez, J. A., y Breuer, J. (2018). Video games as time machines: Video game nostalgia and the success of retro gaming. *Media and Communication*, 6(2), 60-68. <https://doi.org/10.17645/mac.v6i2.1317>

Yacht Club Games (2014). *Shovel Knight* [Videojuego]

Zulaica López, M. (2016). “Obra toda tejida de una admirable variedad de cosas”: La écfrasis en *El Bernardo de Balbuena*. *Hipogrifo*, 4(1), 171-181.