
ESTÉTICAS DIGITALES PRECARIAS: AUTOLIMITACIÓN ARTÍSTICA COMO ESTRATEGIA NOSTÁLGICA EN EL VIDEOJUEGO CONTEMPORÁNEO

Mariano Antonio Báguena Bueso

Universitat Politècnica de València. Dpto. Escultura

Miguel Rangil Gallardo

Laboratorio de Luz. Universitat Politècnica de València. Dpto. Escultura

Moisés Mañas Carbonell

Laboratorio de Luz. Universitat Politècnica de València. Dpto. Escultura

Resumen: Este artículo investiga el fenómeno de la utilización de estéticas digitales precarias en los videojuegos contemporáneos como estrategia deliberada para la obtención de un vínculo emocional mediante la nostalgia. En un contexto tecnológico que permite una visualización hiperrealista a través de técnicas avanzadas de iluminación en tiempo real mediante trazado de rayos, postprocesado o cálculos físicos en dispositivos de alta resolución, la elección consciente de estéticas que emulan las limitadas capacidades de consolas y computadoras obsoletas responde a una estrategia concreta. Enmarcado dentro de la cultura visual, se analiza cómo la utilización de lo que denominamos estéticas digitales precarias, se remite a un pasado vivido o imaginado, funcionan como un activador de la memoria afectiva del espectador y como un lenguaje resignificador capaz de vehicular discursos políticos, existenciales y emocionales, operando en dos economías diferenciadas: una estética-crítica y otra económica-industrial que moldea identidades *gamer*.

Palabras clave: ESTÉTICAS DIGITALES PRECARIAS; VIDEOJUEGOS; NOSTALGIA; ARTE POST-DIGITAL; GAME ART

PRECARIOUS DIGITAL AESTHETICS: ARTISTIC SELF-LIMITATION AS A NOSTALGIC STRATEGY IN CONTEMPORARY VIDEOGAMES

Abstract: This article investigates the phenomenon of utilizing precarious digital aesthetics in contemporary videogames as a deliberate strategy to obtain an emotional bond through nostalgia. In a technological context that enables hyperrealistic visualization through advanced real-time lighting techniques via ray tracing, post-processing, or physical calculations on high-resolution devices, the conscious choice of aesthetics that emulate the limited capabilities of obsolete consoles and computers responds to a specific strategy. Framed within visual culture, it analyzes how the use of what we call precarious digital aesthetics, which refers to a lived or imagined past, functions as an activator of the viewer's affective memory and as a resignifying language capable of conveying political, existential,

and emotional discourses, operating in two differentiated economies: an aesthetic-critical one and an economic-industrial one that shapes gamer identities.

Keywords: PRECARIOUS DIGITAL AESTHETICS; VIDEO GAMES; NOSTALGIA; POST-DIGITAL ART; GAME ART

ESTETIKA DIGITAL PREKARIOAK: AUTOLIMITAZIO ARTISTIKOA ESTRATEGIA NOSTALGIKO GISA BIDEOJOKO GARAIKIDEAN

Laburpena: Artikulu honek aztertzen du nola baliatzen diren nahita estetika digital prekarioak bideojoko garaikideetan, lotura emozional bat eragiteko estrategia gisa. Testuinguru teknologiko batean, zeinak bistaratze hiperrealista baterako aukera ematen baitu denbora errealeko argiztapen-teknika aurreratuen bidez –izpi-trazadura, postprozesatua edo kalkulu fisikoak baliatuz bereizmen handiko gailuetan–, estrategia jakin baten ondorio da kontsola eta ordenagailu zaharren ahalmen mugatua imitatzen duten estetikak hautatzea. Kultura bisuala oinarri harturik, aztertzen da nola estetika digital prekario deritzenak baliatzea bizi izandako edo irudikatutako iragan batekin lotzen den, nola estetika horiek ikuslearen memoria afektiboa aktibatzen duten eta nola funtzionatzen duten hizkuntza berritzaile gisa, zeina gai baita diskurtso politiko, emozional eta existentzialak bideratzeko, bi ekonomia desberdinetan arituz: bata estetiko-kritikoa eta bestea gamer-identitateak osatzen dituen ekonomiko-industrialia.

Gako-hitzak: ESTETIKA DIGITAL PREKARIOAK; BIDEOJOKOAK; NOSTALGIA; ARTE POSTDIGITALA; GAME ART

Báguena Bueso, Mariano Antonio; Rangil Gallardo, Miguel; Mañas Carbonell, Moisés. 2025. «Estéticas digitales precarias: Autolimitación artística como estrategia nostálgica en el videojuego contemporáneo». *AusArt* 14 (1): 232-247. <https://doi.org/10.1387/ausart.27875>

1. Introducción

Nos hallamos en un tiempo en el que los sistemas de realidad virtual permiten una inmersión sin precedentes con una resolución y calidad cada vez mayor; los modelos de inteligencia artificial logran una calidad y verosimilitud que compite con los medios tradicionales en la creación de imágenes y vídeos a partir de un *prompt*, y dónde motores de videojuegos como *Unity* o *Unreal Engine* ofrecen un realismo audiovisual nunca antes alcanzado, con gráficos potenciados por trazador de rayos y físicas avanzadas. En este contexto de innovación tecnológica en la industria de los videojuegos podemos encontrar una corriente estética aparentemente contraintuitiva, que parece ir en sentido contrario a las tendencias de la industria y que se fundamenta en la utilización deliberada de ciertos recursos obsoletos o precarios. Dicho movimiento se caracteriza por la utilización de gráficos y sonido de baja resolución, una paleta de colores auto restringida o mecánicas propias de las generaciones de consolas y computadoras ya ampliamente superadas tecnológicamente; un conjunto de características emuladas que llamaremos 'estéticas digitales precarias', agente expresivo destinado, como veremos a lo largo del artículo, a establecer un vínculo emocional con el usuario.

Este fenómeno de aprovechamiento de las estéticas provistas por medios obsoletos y su incorporación en producciones actuales (como una suerte de ejercicio de paleontología de medios) es común dentro del ámbito de la producción cultural contemporánea y puede funcionar «convertida en anarqueología, como una metodología artística que se inserta en la tradición de la apropiación, el *collage*, la remezcla de medios materiales y conceptos» (Pastor & Mañas 2018, 55). En el campo audiovisual encontramos con frecuencia el conocido fenómeno del *remake*: una apelación

directa a la nostalgia sobre las vivencias provocadas al traer al presente a los personajes y las historias ya conocidas de narraciones experimentadas en tiempo anterior. Esta regurgitación cultural, que apela directamente a los recuerdos y a una vivencia pasada es usualmente criticada por su incapacidad de inventiva, y es vista simplemente como estrategia comercial. Franquicias como *Indiana Jones* o *Star wars* se enmarcan en estas coordenadas, combinando recursos repetitivos con operaciones de actualización (*reboots*, *spin-offs*) que complejizan su universo ofreciendo relecturas enmarcadas en su tiempo. Otras estrategias intentan obtener esa vinculación emocional desarrollando fórmulas que, aún sin formar parte de una franquicia determinada, emulan ciertas narrativas, personajes o localizaciones. Es el caso de la serie *Stranger Things* (2016), artefacto cultural transmedia (trasciende la televisión al contar con cómics, videojuegos, novelas, etc.) que, sin realmente pertenecer a una época pasada aún en sí un compendio de sensibilidades, mitologías y arquetipos que busca, con una voluntad manifiesta, imitar el cine o las series de la década de 1980.

La industria del videojuego ha consolidado «varias tendencias en la utilización comercial del sentimiento nostálgico en el *gaming*» (Makai 2018) a través de *remakes*, remasterizaciones (actualizaciones técnicas centradas en la mejoría del aspecto visual y jugable) y los llamados sucesores espirituales: propuestas que no ‘retroactualizan’ una *IP* (propiedad intelectual) sino que emulan la sensibilidad estética y la gramática del diseño sin dependencia legal de la fuente original, activando una nostalgia que mercantiliza el pasado de la industria. No obstante, no toda reutilización nostálgica tiene fines económico-industriales; convive con ejercicios de resignificación crítica que configuran una economía estético-crítica.

2. Nostalgia píxel

La nostalgia (del griego ‘*nóstos*’, regreso, y ‘*álgos*’, dolor) solía ser diagnosticada en el siglo XIX como una forma de melancolía que afectaba a soldados y exiliados. Sin embargo, en la cultura posmoderna se ha despojado de sus connotaciones patológicas para convertirse en un sentimiento difuso, una experiencia cultural y, también, como una poderosa herramienta emocional. Ya no se anhela un lugar real –el hogar–, sino un tiempo irrecuperable, a menudo un pasado que no se vivió directamente. La teórica Svetlana Boym señala en su obra *The future of nostalgia* que ésta opera como «mecanismo de defensa en una época de ritmos de vida acelerados y convulsiones históricas» (2001, 14). A partir de esta definición se ofrece una distinción fundamental entre una nostalgia restauradora y otra reflexiva. Para Boym «la nostalgia restauradora se manifiesta en la reconstrucción total de monumentos del pasado, mientras que la nostalgia reflexiva perdura en las ruinas, en la pátina del tiempo y la historia, en los sueños de otro lugar y otro tiempo» (ibid., 41). Si la nostalgia restauradora intenta reconstruir el

hogar perdido, el *nóstos*, y se manifiesta un pasado idealizado, la nostalgia reflexiva se recrea en el *álgos*, en el anhelo mismo.

El teórico Zygmunt Bauman recoge los conceptos de Boym para construir el concepto de '*retrotopía*', que «transmite la esperanza de reconciliar, por fin, la seguridad con la libertad» (Bauman 2017, 8) y se pasa de «depositar las esperanzas en un futuro incierto a hacerlo en un pasado de vago recuerdo, valorado por su presunta estabilidad» (ibid., 15). Aquí Bauman nos habla de los desplazamientos dados en el imaginario colectivo, de aquella frase «todo pasado fue mejor». Una idealización del pasado que, en su invocación (a través de corrientes de pensamiento reaccionarias, discursos ideológicos que apelan a una edad dorada o narrativas culturales que exaltan tradiciones) no buscan tanto recuperar un tiempo perdido sino restaurar ciertos valores de forma selectiva. Por otra parte, el teórico norteamericano Fredric Jameson (1989) señala que una de las características de la cultura posmoderna es la desaparición de ese sentido histórico, que es reemplazado por un «presente perpetuo» y una fascinación por el pastiche. Para el autor, al igual que la parodia, el pastiche es «la imitación de un estilo peculiar o único, idiosincrásico, el uso de una máscara lingüística, el habla en una lengua muerta. Pero es una práctica neutral de tal imitación, sin los motivos ocultos de la parodia, amputada del impulso satírico» (Jameson [1989] 1992, 17). En este sentido, la apropiación de los recursos estéticos obsoletos no es una cuestión paródica. No se intenta ridiculizar la precariedad tecnológica de esos videojuegos, sino utilizar sus estéticas precarias como lenguaje resignificado.

Por otra parte, mediante los consecutivos avances tecnológicos orientados a mejorar la calidad audiovisual, las imágenes digitales intentan ocultar su naturaleza artificial y se mimetizan en una realidad cada vez más influida por su estética datificada, cuya materia prima se encarna en el píxel como unidad esencial. Como señalan Contreras-Koterbay y Mirocha «el mundo no se ha convertido en una simulación creada por nosotros, sino en una simulación de nuestras simulaciones, ya que cada vez vivimos más en su mundo y menos en el nuestro» (2016, 9). Las tecnologías digitales permean todas las esferas de la experiencia, provocando que las fronteras entre mundo digital y analógico, antes bien diferenciadas, ya se encuentren difusas. Este estadio «postdigital», propuesto por Robert Pepperell y Michael Punt en su obra *The postdigital membrane* (2000) se manifiesta también en las prácticas artísticas de finales del siglo XX e inicios del siglo XXI. Aparecen nuevas formas de expresión que combinan elementos digitales y analógicos, donde los límites entre medios, dispositivos y marcos se vuelven indistinguibles. Sandra Lischi apunta en la misma dirección cuando señala que «los medios y las artes se entrelazan, pero también se ocultan entre sí, al estandarizarse por la naturaleza democrática del código binario. Post-media, inter-media, post-cine... incluso post-videoarte: las artes electrónicas parecen estar en todas partes y en ninguna» (2015, 9). En el caso que nos atañe, los videojuegos y las prácticas artísticas en lo que podemos definir como *game art*, el

uso del píxel como materia prima no sólo supone un vínculo visual hacia un medio y un tiempo pasado. Es, en efecto, una forma de evidenciar el medio en sí, su materialidad discreta; de hacer visible lo que, por su ubicuidad, se ha vuelto invisible gracias al avance tecnológico.

Pepperell y Punt (2000, 39) afirman que «en el caso del cine, se experimenta un contraste entre la existencia real y vivida y la hiperrealidad comprimida de la puesta en escena». Ante esta aseveración, cabría preguntarse: ¿a qué realidad apelan las ficciones que construyen aquellos videojuegos que adoptan recursos estéticos precarios en la actualidad? ¿Se trataría simplemente de un ejercicio de arqueología medial? La realidad a la que remiten estas propuestas es una realidad re-mediada. No sólo haría referencia a los videojuegos obsoletos tecnológicamente, sino que sería una reinterpretación de ellos en clave contemporánea. Un 'remedio' al que Jan-Noël Thon se refiere cuando afirma que estos videojuegos *indie* que adoptan las estéticas post-digitales «se caracterizan de manera destacada por procesos de remediación que remedian la estética de los videojuegos antiguos y, al hacerlo, siguen la lógica de la hipermedia opaca en lugar de la de la inmediatez transparente» (2025, 227).

3. Autolimitaciones: Estéticas precarias en el *gaming*

La historia temprana de los videojuegos como industria cultural viene marcada por una consolidación tecnológica que se inicia en la época de los años 70 y despierta en los 80 con las primeras consolas domésticas y las máquinas *arcade* de los salones recreativos. Aquellas experiencias, hoy rudimentarias en términos de jugabilidad y narrativa definieron lo que se conoce como la 'edad dorada del videojuego'. Consolas como Atari 2600, Nintendo NES, Sega Mega Drive; o videojuegos como *Pac-Man* (1980), *Mario Bros* (1983) o *Street Fighter* (1987) conformaron un imaginario colectivo que hoy en día se articula en torno a una nostalgia que idealiza el pasado.

Esta nostalgia actúa en el presente, encarnada a través de formas de subjetivación conflictivas en la figura del *gamer*. Se hace visible en la conocida y generacional 'guerra de consolas': discusiones entre usuarios para determinar qué *hardware* ofrece las mejores prestaciones y catálogo; y en la idealización de la mencionada 'edad dorada del videojuego', esto es, la creciente revalorización de videojuegos y consolas clásicas frente a la producción AAA que, pese a sus avances técnicos y narrativos, suele ser descalificada en foros especializados y comunidades de fans en contraste con la pátina de autenticidad atribuida al legado retro.

Hoy en día, esa memoria se 'retro-actualiza' en movimientos estéticos como el *pixel art* y la estética *8-bit*, que priman como tendencias gráficas y mecánicas en la industria *indie*. De este modo, géneros tales como las aventuras narrativas gráficas con interfaz *point and click*, representados en la industria por *Sierra On-Line* y *Lucasfilm Games* en 1980 viven hoy en día

un renovado auge a través de juegos como *Thimbleweed Park* (2017), *Norco* (2021), *Disco Elysium* (2019) o *Kentucky Route Zero* (2013). No obstante, más allá de la recuperación de mecánicas o formas de juego en desuso, lo que predomina en la industria es el uso eminentemente visual del pasado. Por otra parte, el píxel, en su aparente simplicidad gráfica, posee una extraordinaria capacidad simbólica que trasciende su materialidad técnica. Las formas hiperesquemáticas y la reducción cromática, inherentes a la estética digital precaria, suponen un lenguaje visual que opera simbólicamente en la memoria e imaginación del usuario, que completa mentalmente los detalles ausentes y construye narrativas propias a partir de elementos mínimos. No es necesario el dispositivo original, pues la estética preserva el significado sin el objeto. Tal como señala Muñoz Viñas «si el objeto carece de valor simbólico relevante, y lo importante es la información que soporta, entonces el objeto en sí es sacrificable en tanto se conserve su información» (2003, 73).

Podemos entender estas reapropiaciones pixeladas en términos de Jameson como ‘pastiches’, pues se apropia de los significantes visuales de una época, sin cargar con su contexto histórico original, sino con los valores emocionales personales que para cada usuario correspondan: desde los que vivieron la época y evoquen su propio pasado, hasta los que, sin haberla vivido personalmente, acceden a ella a través de un eco cultural, una nostalgia revivida vicariamente. Este segundo caso responde al término ‘*anemoia*’, acuñado por el escritor John Koenig (2015), que describe la nostalgia por un tiempo no vivido, sólo imaginado pero sentido como propio. En este caso, la autolimitación estética no activaría una memoria personal, sino una memoria cultural mediada por otras producciones culturales previas que a su vez fueron mediadas por otras. En este sentido, se anhela el constructo cultural de esa época generado por, entre otros, el cine, la música o la televisión. Las estéticas digitales precarias, por tanto, no conectan con el pasado de forma aséptica; conectan con *otras* representaciones previas que se convierten en idealizaciones remediadas. En este sentido apuntan Pérez Valero y Copmans (2023) cuando afirman que la nostalgia es un «producto de la memoria, ya sea colectiva o individual, y está muy presente en las representaciones de la sociedad, sobre todo en sus idealizaciones».

La industria del videojuego tiene muy presente ese potencial nostálgico. Los mencionados *remakes*, las remasterizaciones y ediciones de coleccionista capitalizan el deseo del recuerdo a través de lavados de cara. A esto se suma la expansión del *merchandising*: camisetas con gráficos pixelados, figuras coleccionables de personajes clásicos, reediciones de consolas antiguas en formato mini o vinilos de bandas sonoras *8-bit*. Un ecosistema de objetos y símbolos para apelar a esa idealización. La nostalgia opera como tecnología afectiva de alta eficacia simbólica, elemento que contribuye a la construcción de identidades *gamer* que se reconocen en la posesión, circulación y exhibición de estos objetos como marcas de pertenencia generacional y comunitaria.

4. Casos de estudio: Limitaciones y memorias píxel

En línea con lo expuesto, en este apartado analizaremos diversas manifestaciones de la autolimitación estética en el videojuego. Lo precario se activa, como veremos, desde distintos registros: a veces como limitación técnica, otras como evocación afectiva vinculada a memorias personales o colectivas, y en ocasiones, aprovechando esa precariedad que emana del píxel como desplazamiento crítico, tensionando discursos culturales que lo trascienden.

«*Shovel Knight*» (2014) constituye un ejemplo clave del uso de la nostalgia restauradora. Su imitación de la estética y mecánicas de los videojuegos típicos de las consolas de '8-bits' (como Nintendo NES o Sega Master System II) representa una recreación casi arqueológica. Esta imitación se puede encontrar en la limitación de la paleta de colores, la baja resolución, la baja cantidad de *sprites* animados, el diseño de los niveles o la interfaz, formada por la clásica banda negra con iconos. Pero también encontramos otros elementos no tan evidentes que nos dan información sobre la precisión en la imitación que se pretende recrear: al cambiar de pantalla, algunos elementos gráficos interactivables desaparecen. La limitada memoria de las consolas de 8-bits requería una optimización en los cambios de pantalla, eliminando aquellos elementos innecesarios para cargar los de la siguiente pantalla. Esta limitación no está presente en las computadoras actuales, por lo que recrear este efecto requiere un trabajo de análisis e implementación para alcanzar la imitación. Este recurso, donde vemos que la pantalla es arrastrada hacia el lateral de la pantalla es puramente estilístico, evoca esa incapacidad técnica de las computadoras antiguas, y funciona como dardo emocional directo al jugador. En contraposición, encontramos ejemplos desde el *mainstream* que se autolimitan parcialmente. Es el caso de *The Legend of Zelda: Link's Awakening* (2019), *remake* del juego original lanzado en 1993, que recrea, a través del uso del diorama, la estética reconocible de los juegos de Game Boy. Aquí, el aspecto gráfico funciona como capa visual: no añade ningún valor más allá de la cita, la alusión, la referencia.

La nostalgia restauradora opera de forma distinta en casos como *Papers, Please* (2013), donde nos ponemos en el papel de un funcionario de control de inmigración en un país dictatorial ficticio. La experiencia evoca a través del uso de gráficos extremadamente pixelados, una reducida paleta de colores apagados y una interfaz tosca la sensación de opresión burocrática y deshumanizadora propia de sociedades autoritarias del siglo XX. La limitación estética que plantea el juego ya no corresponde a una idealización del pasado: sirve para reforzar la angustia y la alienación del jugador, subvirtiendo la calidez amable usualmente asociada al píxel.



Figura 1. «Long March: Restart» (Feng Mengbo, 2008). Videojuego-instalación interactiva, ZKM | Center for Art and Media, Karlsruhe. <https://zkm.de/en/long-march-restart-0>

Desde el *game art*, obras como «Long March: Restart» de Feng Mengbo (2008) resignifican la estética precaria del píxel desde un marco crítico. La pieza, videojuego-instalación interactiva, reinterpreta la Larga Marcha del Ejército Rojo chino adoptando las convenciones visuales de los videojuegos de plataformas de los años ochenta y noventa. El uso de píxeles sobredimensionados y mecánicas inspiradas en títulos como *Super Mario Bros* (1983) o *Street Fighter* (1987) configura una cita que enlaza memoria política, revisionismo histórico y artefactos de una cultura popular (occidental). En este caso, el lenguaje del videojuego y el uso *pixel art* (productos consecuentes de la producción capitalista) se convierte en un vehículo de cuestionamiento de la memoria histórica del país y del modelo comunista.

Encontramos prácticas desde el juego con el *hardware* como la cultura *chiptune* o la *demoscene* y desde el *software modding* como los clásicos «SOD» del colectivo JODI (2002) o «RetroYou R/C (*FCK The Gravity Code*)» de Joan Leandre (1999). «SOD» presenta una versión modificada del juego *Wolfenstein 3D* (1992) reducida a mínimos visuales legibles y *RetroYou R/C*» mediante la deconstrucción de las físicas de un videojuego de carreras nos presenta un materialidad virtual alterada, que rompe con las convenciones clásicas del videojuego.



Figura 2. «FAITH: The Unholy Trinity» (Mason Smith, 2022). Captura de pantalla, https://store.steampowered.com/app/1179080/FAITH_The_Unholy_Trinity/

Propuestas como «FAITH: The Unholy Trinity» (2022) o «Undertale» (2015) no necesitan del *hardware* original para transmitir sus valores. Ambos juegos, de terror y *RPG* decisonal respectivamente, se aprovechan de la auto-limitación técnica y estética autoimpuesta. El primero convierte la baja resolución y la simplicidad cromática en un recurso expresivo que intensifica lo siniestro que «consigue ser aterrador gracias a sus limitaciones técnicas, en lugar de a pesar de ellas» (Scaife 2022). El segundo adopta la estética retro de *RPG* de 8 y 16 bits de videojuegos tales como *Mother* (1989) para desplazar el peso del juego hacia la agencia moral del jugador a la hora de eliminar (o no) enemigos y hacia la experimentación narrativa, haciendo de la limitación visual y sonora una condición para resaltar la complejidad ética de sus mecánicas.

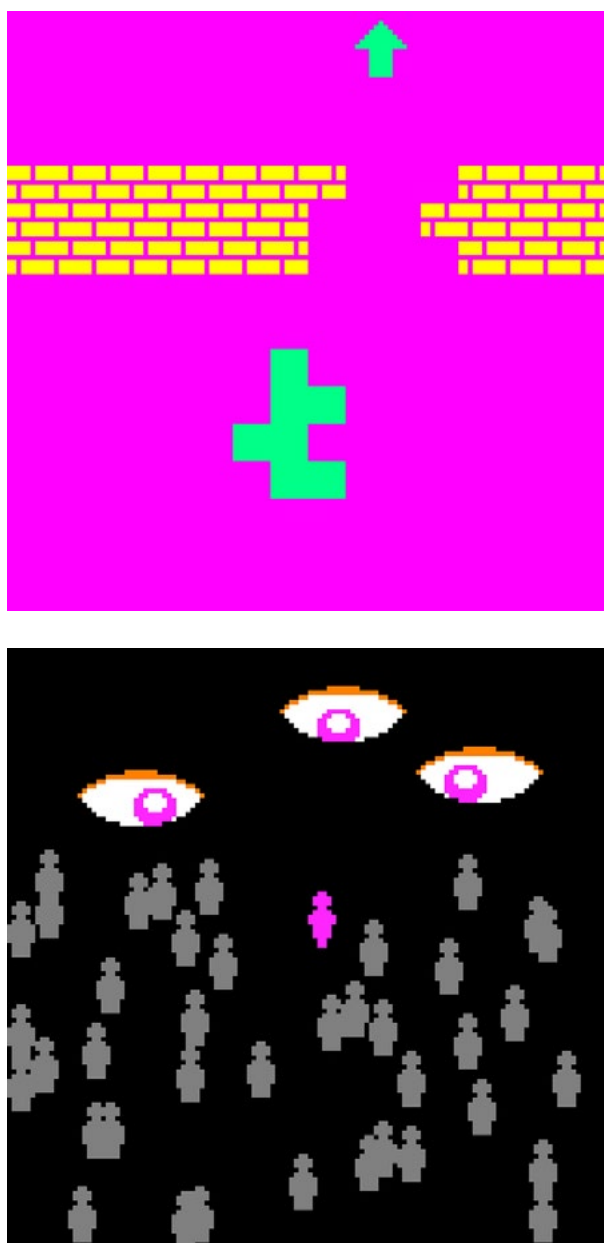


Figura 3. «Dys4ia» (Anna Anthropy, 2012). Capturas de pantalla, <https://w.itch.io/dys4ia>

Encontramos ejemplos desde las prácticas *alt games* y los *serious games* y que se autolimitan no solo en la parte estética, sino también en lo jugable, en la relación que establecen con el jugador a través de la interfaz y sus mecánicas. «Dys4ia» (2012), propuesta experimental en formato 'diario

jugable' basada en pequeños minijuegos de apenas 20 segundos de duración, cuenta el proceso hormonal por el cuál su autora, Anna Anthropy tuvo que pasar cuando realizó su transición. El mundo jugable que se nos presenta y las mecánicas que configuran los minijuegos recuerdan a los lenguajes formales de principios de los años 2000, presentes en juegos como *WarioWare* (2003): microjuegos que nunca llevan a completarse. El jugador no llega a 'ganar' en ninguno de ellos, simplemente, salta inmediatamente al siguiente, ejemplos de lo que Pérez Latorre define como «counter-fun, [...] al privar al videojuego de elementos comunes del diseño de videojuegos que podrían estar vinculados a valores capitalistas» (2016). La autolimitación opera aquí como recurso expresivo: los colores planos y chillones, las mecánicas toscas y la repetición continua de los minijuegos nos habla directamente de las emociones que su autora sufrió: frustración, rabia y catarsis. En los casos analizados, el valor del píxel es metonímico; no reside en el objeto material, sino la información estética y emocional que esas limitaciones representan. La autolimitación funciona como forma-dispositivo que preserva sentido, no soporte. Estas experiencias operan como 'imágenes pobres', que gracias a su simpleza y precariedad solidarizan sus formas de distribución y consumo. En palabras de Steyerl (2014, 45): «La imagen pobre construye así redes globales anónimas igual que crea una historia compartida. [...]. Al perder su sustancia visual recupera algo de su impacto político y crea un nuevo aura alrededor suyo».

5. Conclusiones

Este trabajo demuestra cómo la autolimitación técnica y el uso de estéticas digitales precarias en ciertos videojuegos contemporáneos resulta una estrategia deliberada para la activación de mecanismos emocionales. La distinción establecida por Boym entre nostalgia restauradora y reflexiva resulta fundamental para comprender cómo operan estas estéticas en las producciones audiovisuales: mientras que ciertas producciones utilizan el *remake* para apelar a una nostalgia añorante, otras propuestas, como las analizadas desde contextos *indie*, utilizan una nostalgia reflexiva y crítica, evidenciado en el uso de las autolimitaciones y la imitación de tecnologías obsoletas como recursos expresivos. En los casos de estudio escogidos, el valor simbólico del píxel no reside en su materialidad técnica sino en su capacidad de proveer información simbólica. Obras como «*Long March: Restart*», «*FAITH: The Unholy Trinity*» o «*Dys4ia*» confirman que la estética digital precaria funciona como lenguaje resignificador, capaz de vehicular discursos políticos, existenciales o emocionales complejos. El concepto de 'estéticas digitales precarias' propuesto permite analizar producciones culturales que utilizan la obsolescencia tecnológica como recurso expresivo, estableciendo un marco teórico aplicable a otros medios y manifestaciones artísticas contemporáneas.

Ahora bien, ese rendimiento afectivo circula en dos economías diferenciadas: una estética-crítica, donde la restricción se convierte en método de interrogación (histórica, ideológica, ética), y una económica-industrial, donde la nostalgia se empaqueta en *remakes*, remasterizaciones, ediciones de coleccionista y *merch*, instituyendo una tecnología afectiva de legitimación que moldea pertenencias e identidades gamer sin realmente interpelar al medio. Como afirma Cartlidge (2025) «preservar el pasado sin cuestionar sus defectos es peligroso». De aquí parecen emanar dos consecuencias que serían interesantes explorar en futuras investigaciones: en términos de preservación del medio la clave ya no reside en la conservación fetichista del videojuego-objeto, sino en la transferencia forma-dispositivo. Es decir, el conjunto de mecánicas, estéticas, dinámicas y narrativas que definieron una tendencia pasada, lo que podríamos llamar una 'conservación de la interacción' de las formas de hacer en videojuegos, lo que Newman (2012) llama «gameplay preservation» como práctica viva. Por otro lado, conviene explorar cómo movimientos *fan*, el *modding* o comunidades del *streaming* y del *speedrun* (fenómenos orbitales del mundo del *gaming* conocidos por visitar y re-esценificar juegos del pasado) contribuyen a sostener estas memorias en circulación, consolidando lo precario como signo de pertenencia cultural y generacional.

Referencias bibliográficas

- Bauman, Zygmunt. 2017. *Retrotopía*. Traducción Albino Santos Mosquera. Barcelona: Paidós
- Boym, Svetlana. 2001. *The future of nostalgia*. New York: Basic Books
- Cartlidge, James. 2025. «Critical nostalgia and the utopian impulse in 'UFO 50'». *Games and Culture*, April 10. <https://doi.org/10.1177/15554120251329701>
- Contreras-Koterbay, Scott Łukasz Mirocha. 2016. *The new aesthetic and art: Constellations of the postdigital*. Ámsterdam: Institute of Network Cultures
- Jameson, Fredric. (1989) 1992. *Postmodernism, or, The cultural logic of late capitalism*. Durham: Duke University. <https://doi.org/10.1215/9780822378419>
- Koenig, John. 2018. *Diccionario de emociones oscuras [The dictionary of obscure sorrows]*. Ilustraciones, Kupagu; revisión, Isabel Vázquez. Ciudad de México: Laboratorio Editorial Esto es un Libro
- Lischi, Sandra. 2015. «Foreword: Media art? Elements for relection». En *Media art: Towards a new definition of arts in the age of technology*, ed. by Valentino Catricalà. Pisa: Gli Ori
- Makai, Péter Kristóf. 2018. «Video games as objects and vehicles of nostalgia». «Contemporary nostalgia», special issue *Humanities* 7(4): 123. <https://doi.org/10.3390/h7040123>
- Muñoz Viñas, Salvador. 2003. *Teoría contemporánea de la restauración*. Madrid: Síntesis
- Newman, James. 2012. *Best before: Videogames, supersession and obsolescence*. Abingdon-on-Thames UK: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203144268>
- Pastor Aguilar, Marina Moises Mañas Carbonell. 2018. «Apocalipsis media: Disección, regeneración y reparación: agentes para la fabricación de sistemas zombis lúdicostecnocráticos». *Artnodes* 21. <https://doi.org/10.7238/a.v0i21.3178>
- Pepperell, Robert Michael Punt. 2000. *The postdigital membrane: Imagination, technology and desire*. Bristol: Intellect
- Pérez Latorre, Óliver. 2016. «Indie or mainstream? Tensions and Nuances between the alternative and the mainstream in indie games». *Anàlisi* 54: 15–30. <https://doi.org/10.7238/a.v0i54.2818>
- Pérez Valero, Vicente Javier Michelle Lucy Copmans. 2023. «La ucronía simulada: Desde la nostalgia a la retrotopía; Un análisis a través de 'Ubik' de Philip K. Dick, 'Ready player one' de Ernest Cline y 'El bosque' de M. Night Shyamalan». *Impossibilia* 25: 101–114, <https://doi.org/10.30827/impossibilia.252023.26903>
- Scaife, Steven. 2022. «'Faith: The unholy trinity' review: May the power of this frightening lofi triumph compel you». *Slant Magazine*, Nov. 23. <https://www.slantmagazine.com/games/faith-the-unholy-trinity-review/>

Steyerl, Hito. 2014. *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra
Thon, JanNoël. 2025. «Postdigital aesthetics in recent indie games». En *Videogames and metareference: Mapping the margins of an interdisciplinary field*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003538592-12>

Ludografía

Disco Elysium. ZA/UM, 2019
Dys4ria. Anna Anthropy, 2012
FAITH: The Unholy Trinity. New Blood Interactive, Airdorf Games, 2022
Kentucky Route Zero. Cardboard Computer, Annapurna Interactive, 2013-2020
«*Long March: Restart*». Feng Mengbo, 2008. Videojuego-instalación interactiva, ZKM Center for Art and Media Karlsruhe. <https://zkm.de/en/long-march-restart-0>
Mario Bros. Nintendo Research Development 1, 1983
Mother. Nintendo Ape Inc., 1989
Norco. Raw Fury Geography of Robots, 2022
Pac-Man. Namco, 1980
Papers, Please. 3909 LLC, 2013
«*RetroYou R/C (FCK The Gravity Code)*». Joan Leandre, 1999. Videojuego intervenido, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial. <https://laboralcentrodearte.org/en/artworks/retroyou-rc-1999-series-2/>
Shovel Knight. Yacht Club Games, 2014
«*SOD*». JoDI, 1999. Videojuego intervenido, ZKM Center for Art and Media Karlsruhe. <https://zkm.de/en/artwork/sod>
Street Fighter. Capcom, 1987
The Legend of Zelda: Link's Awakening. Nintendo Grezzo, 2019
Thimbleweed Park. Terrible Toybox, 2017
Undertale. Toby Fox, 2015
WarioWare, Inc.: Mega Microgames! Nintendo Research Development 1, 2003
Wolfenstein 3D. Apogee Software, 1992

(Artículo recibido: 15/09/2025; aceptado: 03/11/2025)

