

## Arte pixelado, nostalgia y géneros perdidos: “Resonance” o el resurgir de la aventura gráfica clásica

### Pixel art, nostalgia and lost types: “Resonance” or the reemerge of a classic graphic adventure

Antonio José Planells de la Maza  
Universidad Politécnica de Madrid  
Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad)  
antonio.planells@live.u-tad.com

Recibido: 30 de octubre de 2013

Aprobado: 18 de noviembre de 2013

#### Resumen

Las aventuras gráficas, antaño uno de los géneros más relevantes de la industria del videojuego, parecen ya no tener cabida en una época de grandes presupuestos y tecnología puntera. Los juegos de acción, el rol online y las propuestas multijugador han desplazado un tipo de juego más centrado en el descubrimiento narrativo, los diálogos y el juego individual. No obstante, el reciente éxito de propuestas como *The Walking Dead* ha colocado el género, otra vez, en el centro de atención. En este contexto y lejos de la industria masiva del ocio electrónico emerge *Resonance*, una aventura retro de baja producción que ha conseguido recuperar el gusto por el arte pixelado en los videojuegos y ha establecido nuevas coordenadas sobre la nostalgia y la mitificación de los géneros caídos. En esta investigación se analiza el uso de los componentes estéticos y el diseño del mundo ludoficcional para reivindicar, una vez más, el drama simbólico construido desde la aventura gráfica tradicional.

**Palabras clave:** Aventuras gráficas, videojuegos, *Resonance*, *The Walking Dead*.

Planells de la Maza, A.J. 2013: Arte pixelado, nostalgia y géneros perdidos: “Resonance” o el resurgir de la aventura gráfica clásica. *ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería*, 2, 8-15

#### Abstract

Graphic adventure games, once one of the most important genres of the video game industry, seem to have no place in an era of big budgets and cutting-edge technology. Action games, online RPG products and multiplayer games have taken the place of a type of game more focused on narrative, dialogues and individual play. However, the recent success of the game *The Walking Dead* placed again this game genre in the spotlight. In this context and quite far away from the massive electronic entertainment industry emerges *Resonance*, a low production

retro adventure that has brought the taste for video games pixel art and has set new coordinates on nostalgia and the myth of the fallen genre. This research examines the use of aesthetic components and ludofictional design world to claim, once again, the symbolic drama built from traditional graphic adventures.

**Key words:** Graphic adventures, video games, Resonance, The Walking Dead.

Planells de la Maza, A.J. 2013: Pixel art, nostalgia and lost types: “Resonance” or the reemerge of a classic graphic adventure. *ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería*, 2, 8-15

**Sumario:** 1. Introducción, 2. El videojuego como mundo posible, 3. La creatividad, 4. La motivación de los personajes y el juego de la memoria, 5. La intervención lúdica en una ficción noir, 6. Conclusiones, Referencias.

## 1. Introducción

Los años noventa fueron la edad de oro de las aventuras gráficas. La influencia del lenguaje cinematográfico, las nuevas posibilidades técnicas y unos profesionales en estado de gracia establecieron y consolidaron las bases de uno de los géneros videolúdicos más interesantes de la historia. Así nacieron o se consolidaron empresas del calibre de LucasFilm (posteriormente LucasArts, hoy en manos de Disney) o Sierra On-Line, célebre por sus adaptaciones de la obra de Lovecraft y por sagas como King’s Quest, Space Quest o Larry. No obstante, a mediados de los años noventa la aparición del CDROM, los gráficos en 3D y la posibilidad de incluir vídeos desvirtuaron el género en dos sentidos. En primer lugar, las aventuras con gráficos 2D dieron paso a la exaltación técnica de la grabación con actores y, con ella, una línea de productos lúdicos claramente inferior con títulos Phantasmagoria (Sierra On-Line, 1995). El vídeo tenía una preeminencia estética que desplazaba no solo el ingenio creativo, sino también toda posibilidad interactiva. Y, en segundo lugar, las tarjetas gráficas 3D impulsaron el género de los first person shooters (FPS) hasta el punto de relegar a la aventura gráfica a una posición residual.

No obstante, la aventura gráfica no murió. Su ocaso no supuso su desaparición, sino su desplazamiento a nichos de mercado muy particulares que oscilaban entre el gusto fílmico y una cierta nostalgia posmoderna. Así, nuevas propuestas como Runaway: A Road Adventure (Pendulo Studios, 2001), Syberia (Microïds, 2002), Machinarium (Amanita Design, 2009) o La Fuga de Deponia (Daedalic Entertainment, 2012) entre otros, han sido claros ejemplos de que aún no está todo dicho. Y, en este mismo 2013, la aventura gráfica ambientada en el universo ficcional de The Walking Dead (Telltale Games, 2013) no solo ha puesto de moda el género, sino que lo ha encumbrado al estatuto de medio narrativo significativo y, a la vez, lúdico.

En este contexto de crisis y posterior relegitimación, Resonance conjuga elementos de producción y distribución actuales con un saber hacer de antaño y que, por definición, se alejan de la estructura de diseño hegemónica. Gracias a internet, Resonance encontró no solo una vía de financiación única mediante el crowd-

funding (un modelo de micromecenazgo de gran éxito en la actualidad), sino que además le garantizó el acceso a un conjunto herramientas estandarizadas que facilitaron el trabajo de un pequeño equipo de desarrollo geográficamente deslocalizado.

Las limitaciones en la producción y el enfoque retro de la propuesta configuran Resonance como un videojuego muy alejado de alardes técnicos imperantes y lo convierten en el abanderado de un cierto senti-miento de nostalgia en relación a las aventuras gráficas que Sierra On-Line y LucasArts realizaron en los ochenta y noventa. Con una estética claramente enfocada al pixel art (en realidad, un homenaje a los motores gráficos de aventuras célebres como Monkey Island o King's Quest) Resonance evoca un espacio situado entre el determinis-mo del pasado, los recuerdos, la ética y la traición. Ahora bien, ¿cómo podemos analizar el mundo de ficción de un videojuego tan nostálgico y, a la vez, tan complejo como es Resonance?

## 2. El videojuego como mundo posible

Tras el célebre debate que acaeció en los años noventa entre los ludólogos, expertos que abogaron por analizar los juegos como sistemas de reglas, y narratólogos, académicos que percibían el videojuego como un medio narrativo más, las principales teorías para aproximarse al videojuego se hibridaron. En este contexto, autores como Marie Laure-Ryan (1991 y 2001), Jan Van Looy (2004) o Massimo Maietti (2004) abordaron el videojuego como un “mundo posible”, siguiendo la perspectiva impulsada en el campo literario por autores como Umberto Eco (1979) y Lubomir Dolezel (1998). Por ello, el juego no es relevante únicamente por sus reglas ni por su supuesto relato interactivo, sino por el mundo de ficción lúdico que evoca, configura y pone a disposición del jugador mediante las principales técnicas del game design (Crawford, 1984; Salen y Zimmerman, 2004; Schell, 2008). Así, es importante destacar que el diseño de un videojuego, desde la noción de mundo, consiste en trazar los límites de juego -qué queda fuera y qué queda dentro- así como los principales mecanismos de coherencia interna y de actividad de juego (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008, p. 102).

De este modo, podemos definir un mundo de ficción lúdico propio del videojuego o “mundo ludoficcional” como un gran espacio ficcional autónomo y autorreferencial que recibe la herencia de los mundos de ficción propios de la literatura y el cine en cuanto a su contenido ficcional, pero que resulta totalmente distinto en cuanto a su capacidad proactiva y transformativa en relación al usuario. Los mundos ludofccionales despliegan un modelo de diseño y concepción semántica propia que los hace autosuficientes en todos los sentidos. De este modo, pueden contener distintos tipos de personajes, objetos, espacios y temporalidades pero que, a la vez, deben asociarse necesariamente con un sistema lógico de reglas de juego. De este modo, no pueden dissociarse los contenidos evocados por el mundo de la ficción (las habilidades del héroe, los motivos del antagonista, los poderes y objetos, etc.) del sistema de reglas de juego que habilita a un usuario un control limitado sobre los sucesos que acaecen en el seno de dicho mundo. Por ello, limitarse a entender el videojuego bien como solo un relato narrativo, bien como un mero sistema normativo es un error. Los juegos digitales contemporáneos han su-

perado con creces la narrativa de la mínima expresión y las reglas de mero encuadre (es decir, mundos de ficción sintéticos o de escasa relevancia con reglas muy simples como sucede en el caso de Tetris) para desplegar auténticos mundos ludoficcionales ricos y complejos.

### **3. Los espacios pixelados de una aventura de misterios**

Lejos de la linealidad que parecería acusar una aventura clásica, Resonance configura su arranque mediante un relato fragmentado, un modelo propio de la narrativa modular fílmica (Cameron, 2008). Cuatro relatos, cuatro focos narrativos inauguran una experiencia lúdica que posteriormente se entreteje de una forma similar a la obra coral audiovisual instaurada por películas como 21 Gramos (González Iñárritu, 2003) o Crash (Haggis, 2004). Cada mundo narrativo, cada ventana lúdica que se abre, corresponde y se focaliza mediante un personaje jugador particular que varía de mundo en mundo. Esta propiedad, originada en la saga de Maniac Mansion (LucasFilm Games, 1987), rompe con la tradicional y única línea argumental del relato audiovisual para ramificarse según las necesidades del diseño de juego. Así, los niveles no solo responden a conflictos personales de cada uno de los protagonistas, sino que se van relacionando a lo largo del transcurso de la aventura.

Una vez superada la fase de presentación de los conflictos, Resonance despliega un mapa por el que los principales personajes (ya sea de manera individual o en distintas combinaciones de equipos) se desplazan por las distintas localizaciones jugables. El tránsito entre escenarios convierte el mundo ludoficcional en un espacio donde la activación de distintas posibilidades (ya sea mediante acciones directas de los personajes, acciones indirectas o combinando objetos) comparte protagonismo con pequeñas pruebas de destreza o habilidad. Este tipo de minijuegos insertos en la aventura lúdica pueden suponer un riesgo para la integridad y la coherencia del mundo ludoficcional si no consiguen integrarse de manera eficiente en el entramado de los motivos y necesidades de los personajes principales. Por suerte, Resonance ha resuelto muy bien esta cuestión adaptando gran parte de estos pequeños retos a la propia evolución del juego. Así, se obtienen la identidad y los datos de un personaje a través de la resolución de un pequeño juego basado en el hackeo informático en una empresa y se consigue avanzar en una zona de túneles mediante la ingeniosa combinación de palancas que cada personaje, de manera individual, deberá accionar en cooperación con el resto de integrantes del equipo.

A medida que avanza el juego, los relatos fragmentados pierden su autonomía inicial y se dotan de nuevo significado narrativo al hibridarse unos con otros para, en la parte final, cohesionarse todos ellos hasta llegar a un clímax, un final dramático caracterizado por los eventos acaecidos en cada uno de los relatos o aventuras de la estructura fragmentada.

### **4. La motivación de los personajes y el juego de la memoria**

Resonance despliega un mundo ludoficcional en el que no hay concesión al error. El drama penaliza el error hasta el punto de matar al personaje de la manera más lógica y sensata, pero también más cruel y salvaje. Lejos del alarde estra-

lario, Resonance es un juego de supervivencia donde las acciones del jugador solo pueden encuadrarse en un realismo interactivo. Evidentemente esta estrategia de diseño aleja la aventura retro de otros referentes clásicos dotados de un contexto humorístico con acciones imposibles o surrealistas, como es el caso de la saga Monkey Island, del voyeur Larry y de gran parte de la producción de la posterior LucasArts.

De este modo, el juego se enmarca en un modelo de interacción de múltiples personajes que están destinados, aún a su pesar, a tener que colaborar tanto para sobrevivir como para descubrir el misterio de la aventura. Esta autonomía moral y psicológica de cada uno de los personajes dificulta (si no imposibilita) un elemento clásico de toda obra de ficción: la identificación con el héroe. No solo asistimos a un juego con héroes posmodernos (en cierto modo, antihéroes y perdedores) sino que sus motivos y sus reacciones apenas pueden compartirse con un usuario medio. La dureza de Resonance radica, precisamente, en esta desconexión entre lo que quieren los personajes y lo que el usuario o jugador cree que necesitan.

Sin lugar a dudas, la mayor expresión de autonomía de la voluntad (o, al menos, la simulación lúdica de dicha voluntad) aparece en el clímax de la aventura cuando uno de los héroes principales del juego da un giro sorpresivo convirtiéndose en el nuevo villano. Así sucede con Ed, el joven ayudante del científico fallecido que, en un momento brillante, asesina a sangre fría a Anna y, de este modo, se despejan las sospechas que pesaban sobre el actual acusado, el detective Bennet. La emergencia de los motivos y las emociones vinculadas a la decisión de Ed despliega toda una compleja red de condicionantes ocultos no habituales en las aventuras gráficas de los años noventa. Posiblemente, los juegos de Sierra Online (King's Quest, Police Quest) sean los más próximos a este estilo de juego tan duro, directo y desgarrador, en particular aquellos títulos que no tenían el más mínimo pudor al acabar con la vida de los protagonistas. Junto a las acciones trascendentes y complejas, el juego despliega un uso intensivo y peculiar de los objetos. Además de poder usarse en combinación con otros elementos del juego (algo que, por lo general, era el mecanismo habitual de interacción e ingenio en la aventura clásica) en Resonance se amplían las propiedades lúdicas de los objetos al dotarlos de nueva personalidad. De este modo, el teléfono móvil de uno de los personajes se convierte en un centro de conocimiento y obtención de pistas muy importante, así como los ordenadores o las cámaras de vídeo. El uso activo de las tecnologías actuales permite incorporar nuevas formas de investigación y, con ello, nuevas formas de jugar. Ya no nos limitamos a explorar el escenario y a hacer click en zonas "calientes" (los denominados hot spots), sino que la extensión de los nuevos medios digitales permite incluir la deducción y la combinación de datos para enriquecer la experiencia lúdica. Es mucho más difícil descubrir qué ha sucedido y, en cierto modo, mucho más veraz y coherente con el mundo categórico y complejo que pretende desplegar el juego. Asimismo, las acciones indirectas de los personajes en relación a los objetos de la aventura traspasan el mero uso del elemento en cuestión y nos llevan a una definición y a un significado narrativo particular. Así sucede con la nota que se le cae al detective Bennet del bolsillo y que, lejos de ser solo útil como objeto activable y combinable con el escenario, despierta en el jugador

un germen de sospecha sobre el personaje en cuestión. Este uso del objeto como evocador de actantes ya se usó con asiduidad en videojuegos tan ricos e interesantes como el creado a partir de la película *Blade Runner* (Westwood Studios, 1997). En este juego, el protagonista debe utilizar distintas tecnologías sobre fotografías para detectar incoherencias formales y materiales. Del mismo modo, en *Resonance* la fotografía y la exploración de la misma nos dan pistas sobre uno de los antagonistas del mundo ludoficcional.

En todo caso, el objeto más relevante y más potente en *Resonance* no es físico ni tangible. Se trata de la cosificación o instrumentalización videolúdica de un elemento presente en el juego como eje central: la memoria de los personajes. En este sentido, la división entre memoria a corto o largo plazo conlleva unas decisiones de diseño de juego y unas posibilidades de interacción muy interesantes. Los recuerdos a corto plazo se asocian a personajes concretos y permiten la recuperación de hasta diez particulares, objetos o escenarios para utilizarlos en conversaciones determinadas o en combinación con otros elementos. En cambio, los recuerdos a largo plazo no se limitan necesariamente a los personajes sino que pueden ser utilizados por cualquier miembro del grupo. Esta última categoría de recuerdos es especialmente útil a la hora de abordar grandes motivaciones que afectan de manera global a las decisiones del juego. De este modo, los traumas infantiles de Anna, las principales conversaciones entre los personajes, o los más destacados sucesos sociales pueden emerger y reclamar no solo un papel pasivo como justificación ficcional de ciertos comportamientos sino también un rol plenamente activo como objeto a utilizar.

### **5. La intervención lúdica en una ficción noir**

Superados los menús con verbos propios del sistema SCUMM ideado por LucasArts las aventuras posteriores sintetizaron las acciones en el icono del cursor y simplificaron la interacción entre el jugador y el mundo ludoficcional. No obstante, algunas de las acciones dramáticamente más relevantes del juego no se articulan en un marco de mecánicas predefinidas sino que buscan una implicación más emocional y física del jugador. Un buen ejemplo de sistema interactivo fuera de lo común aparece con la huida de Anna por la escalera de incendios de su piso al ser perseguida por un presunto asesino. Anna llega a la azotea y se encuentra con la puerta cerrada mientras el asesino, lenta pero metódicamente, sube por la escalera de incendios a su encuentro. El momento dramático es máximo al comprimir el tiempo disponible antes de la catástrofe, por lo que el jugador deberá ser hábil para encontrar una solución antes de que llegue al asesino (y, en consecuencia, Anna muera). Ante la imposibilidad inmediata de abrir la puerta, el jugador se percatará que lo único que puede hacer es poner a Anna fuera del alcance del sicario. La forma de hacerlo es cortando una cuerda que sujeta el último e inestable tramo de la escalera de incendio que llega al nivel de la azotea. Ahora, a la tensión de la cuenta atrás que puede acabar potencialmente con la vida de la protagonista, se junta una acción cinestésica que pone a prueba los nervios del jugador. Así, e ignorando el simple point and click como modelo de interacción canónico, *Resonance* propone al jugador la acción de cortar la cuerda de la escalera utilizando un trozo de cristal de manera realista: la precisión en los movimientos del ratón de arriba

abajo se trasladan al mundo ludoficcional como el mecanismo central para conseguir cortar el cable y liberar a Anna de una cuenta atrás mortal. De este modo, la escena interactiva utiliza dos componentes combinados muy potentes: la lucha por la supervivencia contra un tiempo indeterminado pero cercano y, a la vez, una mecánica interactiva creada especialmente para involucrar física y emocionalmente al jugador de la aventura.

Otra de las peculiaridades de Resonance en relación al modo de juego pasa por el tránsito entre distintos niveles de la ficción, en particular con el mundo de los sueños de Anna. La protagonista sufre de constantes analepsis y sueños tortuosos relacionados con una infancia traumática teñida de violencia, suicidios y adicciones a las drogas. En concreto, la figura paterna emerge como una constante amenaza que se manifiesta, en un sentido plenamente onírico y freudiano, como un terrible y cruel monstruo. Si posteriormente Anna luchará contra el tiempo para sobrevivir al asesino que quiere acabar con su vida, en las primeras fases de la aventura será una Anna niña quien se enfrentará a un desafío similar. En este caso, el sueño (el mundo secundario jugable inserto en el mundo primario en el que Anna duerme) deviene en una persecución del monstruo en su intento por matar a Anna. La niña deberá cerrar la puerta con llave para evitar ser atrapada justo al principio y, posteriormente, deberá encontrar una salida mientras el ser sobrenatural intenta derribar, una y otra vez, la puerta de la habitación. Esta lucha contrarreloj está aún más acentuada que la sucede en la azotea del edificio: un pequeño error u omisión por parte de la pequeña Anna supone una muerte automática que conlleva la repetición del sueño. Finalmente, si Anna consigue escapar del monstruo (lo hace mediante un conducto situado debajo de la cama) deberá encontrar una salida del edificio. En esta etapa la lucha contrarreloj desaparece (al fin y al cabo, el monstruo no puede perseguir a Anna por los conductos) por lo que el nivel deviene un espacio onírico, de contemplación y, a la vez, de revelación de la infancia de Anna mediante pequeños insertos sonoros de conversaciones pasadas.

## 6. Conclusiones

El establecimiento de la banda ancha y la creación de programas de diseño de videojuegos gratuitos o asequibles (por ejemplo, Game Maker, Adventure Game Studio, Visionaire, etc.) han conseguido poner a disposición de cualquiera las herramientas necesarias para concebir y difundir todo tipo de videojuegos.

Resonance se ha constituido, a día de hoy, en un videojuego retro que demuestra no solo las posibilidades que brinda Internet para crear productos complejos, sino que además ha abierto la puerta a un nuevo sentido de lo nostálgico en consonancia con las narrativas modulares o posmodernas más actuales. Así, el píxel art y la estética ochentera pueden combinarse con un relato fragmentado y adulto que no requiere, en esencia, ni una gran producción ni un equipo puntero para su diseño y que, además, puede dotarse de una personalidad propia. Esta paradoja entre el homenaje nostálgico-referencial y la personalidad autónoma del juego en tanto que innovación de las nuevas formas narrativas posmodernas define a la perfección el camino abierto por Resonance.

En este sentido, y desde la perspectiva de la construcción ludoficcional, Resonance ha expandido las mecánicas de juego de la aventura gráfica tradicional

mediante un conjunto de innovaciones que permiten ampliar y profundizar el mundo psicológico de los personajes, sus motivaciones y necesidades. En primer lugar, la cosificación de un intangible tan relevante (pero, a la vez, históricamente ignorado) como la memoria permite no solo cohesionar lo ficcional (es decir, reforzar la causalidad y la construcción de los personajes y las acciones) sino también habilitar un nuevo espacio de juego que se define, principalmente, por el uso interactivo y lúdico de los recuerdos, traumas y eventos históricos relevantes. Y, en segundo lugar, la combinación entre temporalidad, entendida como comprensión contrarreloj interactiva ante una amenaza futura, y unas mecánicas de interacción particulares que superan los cánones del género en su vertiente más clásica consiguen implicar al jugador a un nivel mucho más elevado.

### Referencias

Cameron, A. (2008). *Modular narratives in contemporary cinema*. Hampshire: Palgrave Macmillan.

Crawford, C. (1984). *The art of computer game design: reflections of a master game designer*. Berkeley: McGraw-Hill.

Dolezel, L. (1998). *Heterocósmica. fiction and possible worlds*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Eco, U. (1979). *The role of the reader. Explorations in the semiotics of texts*. Bloomington: Indiana University Press.

Egenfeldt Nielsen, S.; Heide Smith, J.; Pajares Tosca, S. (2008). *Understanding video games. The essential introduction*. New York: Routledge.

Maietti, M. (2004). *Semiotica dei videogiochi*. Milán: Unicopli.

Ryan, M.L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Ryan, M.L. (1991). *Possible worlds, artificial intelligence and narrative theory*. Bloomington: Indiana University Press.

Salen, K.; Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.

Schell, J. (2008). *The art of game design: a book of lenses*. Burlington: Morgan Kaufmann.

Van Looy, J. (2005). *Virtual recentring: computer games and possible worlds*. *Image & Narrative*, 12.