

## La memoria estética del videojuego: representaciones audiovisuales de Andalucía en *Blasphemous*

Alberto Venegas Ramos | correodealbertovenegas@gmail.com

Universidad de Murcia

Sergio Gutiérrez Manjón | sergiogu@ucm.es

Universidad Complutense de Madrid

### Palabras clave

“Andalucía”; “Barroco”; “Blasphemous”; “dispositivo cultural”; “representación visual”; “videojuego”

### Sumario

1. Introducción
- 1.1 La relación del videojuego con otros medios
- 1.2 El videojuego en España: el caso de *Blasphemous*
2. Metodología
3. Resultados
- 3.1 Referencias a la religiosidad cristiana barroca
- 3.2 Referencias a la ciudad de Sevilla y a la cultura andaluza
- 3.3 Otras referencias
4. Discusión
- 4.1 Capacidad del medio para resignificar imaginarios previos
- 4.2 Impacto del videojuego en la representación de España
- 4.3 El videojuego como medio representativo
5. Conclusiones
6. Bibliografía
7. Ludografía

la rentabilidad al ser un producto de masas dotándolo de nuevos significados.

### Resumen

El videojuego como artefacto cultural tras-pasa su concepción lúdica construyendo sus propias funciones de socialización y representación como el resto de los medios de comunicación. Entre estas funciones se desarrolla la puesta en escena de una determinada memoria estética que alude a referentes intertextuales compartidos en otros medios. A través del análisis de contenido de *Blasphemous*, videojuego creado por el estudio sevillano The Game Kitchen, podemos analizar las fuentes de dicha memoria con el objetivo de examinar cómo se reproducen las tradiciones y ritos de Andalucía en el universo mediático y globalizado del videojuego. Así pues, *Blasphemous*, como dispositivo cultural, adopta una serie de señas identitarias que representan dentro de su iconografía la ciudad de Sevilla, la religiosidad cristiana barroca y la cultura andaluza. De esta forma, *Blasphemous* adapta estas referencias a una propuesta artística basada en los nuevos medios digitales y virtuales en clave de videojuego cuyo fin es la diversión, la seducción y

### Cómo citar este texto:

Alberto Venegas Ramos y Sergio Gutiérrez-Manjón (2021): La memoria estética del videojuego: representaciones audiovisuales de Andalucía en *Blasphemous*, *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 12 (2), pp. 565 a 586. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). DOI: 10.21134/mhjournal.v12i.1325

# The aesthetic memory of the video game: audiovisual representations of Andalusia in Blasphemous

Alberto Venegas Ramos | [correodealbertovenegas@gmail.com](mailto:correodealbertovenegas@gmail.com)

Universidad de Murcia

Sergio Gutiérrez Manjón | [sergiogu@ucm.es](mailto:sergiogu@ucm.es)

Universidad Complutense de Madrid

---

## Keywords

“Andalusia”; “Baroque”; “Blasphemous”; “cultural artefact”; “video game”; “visual representations”.

## Summary

### 1. Introduction

1.1 The relationship of video games with other media

1.2 Video games in Spain: the case of Blasphemous

### 2. Methodology

### 3. Results

3.1 References to baroque Christian religiosity

3.2 References to the city of Seville and Andalusian culture

3.3 Other references

### 4. Discussion

4.1 Capacity of the medium to re-signify previous imagery

4.2 Impact of the video game on the representation of Spain

4.3 The video game as a representational media

### 5. Conclusions

### 6. Bibliography

### 7. Ludography

## Abstract

The video game as a cultural artefact transcends its ludic conception by constructing its own functions of socialisation and representation like the rest of the media. Among these functions is the staging of a certain aesthetic memory that alludes to intertextual references shared in other media. Through the content analysis of Blasphemous, a video game created by the Sevillian studio The Game Kitchen, we can analyse the sources of this memory with the aim of examining how Andalusian traditions and rituals are reproduced in the globalised media universe of the video game. Thus, Blasphemous, as a cultural device, adopts a series of identity signs that represent within its iconography the city of Seville, Baroque Christian religiosity and Andalusian culture. In this way, Blasphemous adapts these references to an artistic proposal based on the new digital and virtual media in the key of a video game whose aim is fun, seduction and profitability as a mass product, endowing it with new meanings.

---

## How to cite this text:

Alberto Venegas Ramos y Sergio Gutiérrez-Manjón (2021): La memoria estética del videojuego: representaciones audiovisuales de Andalucía en Blasphemous, *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 12 (2), pp. 565 a 586. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). DOI: 10.21134/mhjournal.v12i.1325

## 1. Introducción

El videojuego en las últimas décadas se ha establecido como un producto audiovisual de masas equiparable al cine, pues se trata de un medio que cuenta con un lenguaje compuesto por recursos visuales y sonoros para comunicarse con su público. Este lenguaje audiovisual está presente no solo en el videojuego sino en múltiples medios como la televisión, el cine o el vídeo arte. Por ello, los videojuegos son entendidos como productos audiovisuales, puesto que la gran mayoría de ellos se desarrollan narrativamente a través de imágenes y sonidos y, en consecuencia, su forma expresiva es indudablemente audiovisual.

Por tanto, según Tavinor el videojuego se puede definir como un medio de carácter digital y audiovisual cuyo fin es construir una ficción interactiva para entretener al público y hacerle partícipe mediante una serie de reglas (2008: 7). De tal modo que el videojuego es un medio independiente que, sin embargo, desde su origen ha estado influenciado por otros medios audiovisuales.

### 1.1 La relación del videojuego con otros medios

A pesar de la independencia del videojuego como producción audiovisual autónoma, ésta ha estado influida por el lenguaje cinematográfico (Villalobos, 2014: 35; Cuadrado, 2020: 241), así como el cine en sus orígenes estuvo influenciado por el teatro. Tanto cine como videojuegos tienen los mismos códigos audiovisuales, puesto que emplean la narrativa propia del plano, es decir la forma en que se activa el fuera de campo o cómo se emplea el movimiento de cámara desde un punto de vista subjetivo del personaje (Mateu, 2017: 72). Además, ambos clasifican en géneros sus obras en base a las temáticas que tratan (Jenkins, 2005: 183), aunque los videojuegos también son catalogados en función de su jugabilidad. Asimismo, por influencia del cine surgen las *cutscenes*, cinemáticas de larga duración (Cuadrado y Planells, 2013) que emulan en muchos casos al lenguaje fílmico.

No obstante, el videojuego posee unas características que lo distinguen de otros medios aportándole una expresividad única a través de la interactividad continua y la narración no lineal.

Laurel acuña el primer concepto para referirse a la forma en que el jugador se relaciona con el medio (1998: 127), de este modo el jugador al interactuar constantemente con el videojuego no percibe la existencia de la interfaz y, por tanto, no ve interrumpida su inmersión en el relato. A este respecto, la interfaz posibilita la sensación de presencia en el lugar de los hechos, mientras que la acción con el contenido facilita una experiencia de sustitución y de actuación en el relato.” (Dominguez-Martín, 2015: 416).

Este mismo procedimiento sucede en el cine, aunque de distinta forma, ya que en él se oculta al espectador su proceso de realización. Ahora bien, una de las principales particularidades del videojuego es que establece un canal de comunicación bidireccional con su público, puesto que el jugador está implicado en varios niveles como espectador, actor y autor en esa experiencia (Bushnell, 2016: 80).

En este sentido, el jugador asume un rol activo al poder tomar decisiones que tienen repercusión dentro del videojuego y supone una mayor empatía entre el jugador y el personaje que controla. En consecuencia, los personajes se definen por sus acciones y no por su caracterización (Marcos, Santorum y Gutiérrez-Manjón, 2021), así como los escenarios se ambientan de una determinada manera para llamar la atención del jugador y representar la iconografía propia del universo narrativo del videojuego.

Con respecto a la narración, el videojuego adopta una narrativa que puede ser abierta o cerrada en base al grado de libertad que los creadores proporcionan al jugador dentro del medio. Esto implica que, en algunos videojuegos, como *Blasphemous*, según las decisiones que tome el jugador podrá desbloquear un final u otro, planteando una narración no lineal condicionada por la interactividad. Sin embargo, en otros medios como el cine dicha narración sigue unos patrones que construyen un relato lineal, en los que el espectador ostenta un rol pasivo.

Si bien la corriente más comercial de los videojuegos busca reproducir la realidad de forma hiperrealista como sucede en el cine o la pintura durante el Renacimiento (Gosciola, 2009: 56), el videojuego como dispositivo artístico y cultural también ha evolucionado hacia otras formas de expresión. Así surgen tendencias artísticas como el *pixel art*, un movimiento que alude a la nostalgia del jugador (Silber, 2016: 2-3), pues se trata de un estilo de diseño gráfico empleado en los años 80 por la limitación tecnológica del momento, pero que, hoy en día es muy utilizado en el desarrollo de videojuegos independientes. De esta manera, se evidencia cómo en el cine la composición del plano o la calidad de la imagen son cuestiones fundamentales en el medio, en cambio, en los videojuegos, estos elementos no son tan importantes como la capacidad de interactuar del jugador (Sáez, Martín y Bort, 2011: 1242).

## 1.2 El videojuego en España: el caso de *Blasphemous*

*Blasphemous* es un videojuego español que apela a la estética del *pixel art* y a un diseño denominado *metroidvania*<sup>1</sup> cuya principal novedad radica en el uso de referencias artísticas locales como la ciudad de Sevilla, la cultura visual del Barroco y el patrimonio andaluz. Estas características lo separan de la mayoría de las producciones videolúdicas españolas, enfocadas al mercado anglosajón y alejadas de la identidad cultural propia, y a la vez lo diferencia de las representaciones de España llevadas a cabo en el extranjero, más ligadas al estereotipo y al lugar común conocido popularmente como *españolada* (Acosta-Riego y Navarrete-Cardero, 2017).

La ausencia de referencias culturales propias en el videojuego español tiene su razón de ser en el mercado. El espacio anglosajón-europeo sigue siendo el principal consumidor de videojuegos a nivel global (Newzoo, 2020) y su peso en el mercado español de videojuegos sigue siendo fundamental, ya que seis de los diez títulos más vendidos en España durante 2020 fueron estadounidenses y de los cuatro restantes uno pertenece a la empresa francesa Ubisoft,

<sup>1</sup> Diseño de juego que basa su estructura en la exploración de los escenarios, dando cierta libertad para avanzar por ellos y controlando el acceso a ciertas zonas mediante la necesaria adquisición de nuevas habilidades u objetos, lo que obliga a menudo a hacer *backtracking*, es decir “retroceder” en los escenarios. El nombre proviene de las sagas *Metroid* (Nintendo) y *Castlevania* (Konami), los dos mayores exponentes de este tipo de jugabilidad.

otro a la empresa polaca CD Projekt Red y los dos otros a la compañía japonesa Nintendo (Carabaña, 2021). No es de extrañar, por tanto, que las producciones desarrolladas por estudios nacionales deseen participar de ese mercado, mucho más próspero a primera vista que el español, el cual ocupa el décimo lugar en relevancia con un valor estimado de 2,65 millones de dólares frente a los 40.854 millones del chino o los 36.921 millones del estadounidense (Newzoo, 2020). Y así lo demuestra que el 99% de los videojuegos desarrollados en España se encuentren traducidos al inglés, pero tan solo el 93% estén disponibles en castellano (DEV, 2020).

Esta razón se conjuga con otra de tipo cultural relacionada con tres posibles razones: la debilidad de los estudios humanísticos en los grados de desarrollo de videojuegos y la obligación de itinerarios científicos para cursar dichos grados; la inexistencia de instituciones y subvenciones públicas que guíen y fomenten el desarrollo de videojuegos de historia como ocurre en otros países de nuestro entorno; y la ausencia de grandes referentes de éxito anteriores que prueben que dichos desarrollos pueden llegar a ser un éxito, es decir, la inexistencia de una memoria estética<sup>2</sup> en el medio sobre el pasado español y la ausencia de mediaciones maestras<sup>3</sup> donde apoyarse (Venegas Ramos, 2020).

Esta doble situación: la relevancia del mercado y el espacio anglosajón en la industria española y la debilidad de los contenidos humanísticos en la formación de nuevos desarrolladores de videojuegos nos permite situar a *Blasphemous* como una obra diferente que ha logrado conseguir el éxito a un nivel internacional gracias, en parte, a su visualidad, es decir, a la gestión de los imaginarios que ha llevado a cabo y ha integrado en la obra, como observaremos en el punto cuatro de este trabajo.

El éxito de este planteamiento ha sido innegable. La obra del estudio sevillano The Game Kitchen ha conseguido vender más de un millón de unidades (Brugat, 2021). Una cifra muy superior a la media nacional y ha logrado, además, despertar un interés por las referencias culturales y artísticas que aparecen en su obra. Dos aspectos que justifican este estudio y evidencian la necesidad de observación y análisis de las formas en las que el videojuego transmite y expresa mensajes, imágenes e incluso valores asociados a su propuesta estética.

## 2. Metodología

Esta investigación propone como método de estudio un análisis de contenido del videojuego

<sup>2</sup> Podemos definir memoria estética como las representaciones del pasado reproducidas en los medios de comunicación de masas que por su propia repetición han acabado por aceptarse como ciertas entre la audiencia (Venegas Ramos, 2020).

<sup>3</sup> De acuerdo con Debra Ramsay una mediación maestra es “una representación en cualquier medio que reclama el estado de relato definitivo de la guerra y de las experiencias y recuerdos de esa generación en tiempos de guerra y que posteriormente funciona como una referencia ineludible para todas las representaciones subsiguientes del conflicto en toda la estructura transmediática” (Ramsay, 2015: 83). Un concepto que nosotros hemos ampliado a un nivel más general como: una representación en cualquier medio que reclama el estado de relato definitivo de un momento pasado y que posteriormente funciona como una referencia ineludible para todas las representaciones subsiguientes de ese pasado en toda la estructura transmediática.

*Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019) a través de la observación del título en su contexto para, a través de él, manifestar conclusiones generales acerca de las representaciones audiovisuales de España en la cultura artística de masas digital. Esta observación directa de la obra queda más que patente en las diferentes composiciones y figuras que acompañan el texto y que sirven de base para el resto de las argumentaciones. Se ha optado por aplicar esta metodología, ya que no solo se pretende verificar la presencia de señas identitarias de Andalucía, el Barroco o la Semana Santa sevillana, sino que se pretende comprobar el sentido que tienen estos contenidos dentro del contexto (Díaz, 2018). De esta manera, para examinar en profundidad el objeto de estudio se han revisado los conceptos de retrolugar y memoria estética a través de estudios referentes a la sociología de la comunicación, la cultura de masas y la memoria cultural.

Para llevar a cabo este análisis se ha centrado el objeto de estudio en la estética del juego de *Blasphemous*, es decir, en los elementos formales, estilísticos, temáticos y relacionales que caracterizan su experiencia jugable (Sánchez, 2012: 144). Por consiguiente, se analizan todos aquellos elementos presentes en el videojuego que representan audiovisualmente la cultura andaluza, además de otras referencias, y que componen la experiencia del jugador al interactuar con el medio: los escenarios, el diseño de personajes, la narrativa o el sonido, y de forma concreta las representaciones de la religiosidad cristiana barroca, las manifestaciones religiosas populares, los elementos más característicos visualmente de la ciudad de Sevilla en concreto y de Andalucía en general, además de otras referencias como la obra de Francisco de Goya y Lucientes que pueden ser, también interesantes. Todos ellos debidamente referenciados en el cuerpo del artículo en las diferentes composiciones visuales.

De esta manera, a las referencias seleccionadas, citadas en el cuerpo del trabajo, y al trabajo de The Game Kitchen se plantean las siguientes preguntas de la investigación: ¿Qué representaciones de su pasado y de su presente se hacen disponibles en el videojuego? ¿Cómo ha sido la representación de España en el desarrollo de videojuegos? ¿Qué imágenes genera cada comunidad de sí misma?

La intención de este trabajo es, por tanto, doble. La primera de ellas es establecer que el videojuego es un producto cultural capaz de establecer funciones de socialización y representación del pasado; y la segunda mostrar al videojuego como un medio audiovisual capaz de difundir referentes culturales que representen una imagen de España a nivel internacional.

Estos dos objetivos se insertan dentro de un marco más amplio. En las páginas anteriores ya hemos empleado algunos de los conceptos básicos relevantes para el estudio de la obra que establecen además los límites de nuestro marco teórico: retrolugar<sup>4</sup>, memoria estética o mediación maestra. Unos conceptos que cobran sentido dentro de ramas del conocimiento como la sociología de la comunicación o la memoria cultural. Aunque en este trabajo no abordaremos la cuestión desde los debates y cuestiones referentes al campo de los *memory studies*, ya que esto sería de una entidad suficiente para un artículo independiente, sí partiremos de la definición realizada por la historiadora Marita Surken del concepto “memoria cultural” llevado a cabo en su estudio sobre el recuerdo de la guerra de Vietnam en Estados Unidos: *Tangled Memories: The*

*Vietnam War, the AIDS Epidemic, and the Politics of Remembering.*

En este ensayo fundamental Surken definía la memoria cultural como aquellos recuerdos que se comparten fuera de las vías del discurso formal, enredados en y con los productos culturales que representan dicha época e imbuidos de significado cultural (Surken, 1997: 1). Una forma de recuerdo y representación también presente en el videojuego (Venegas Ramos, 2020).

Las fuentes para el recuerdo y la representación de elementos pasados, artísticos y culturales se encuentran dentro del imaginario de los desarrolladores de *Blasphemous* y su implementación dentro de la obra no responde a ninguna finalidad crítica o didáctica, no desean ofrecer una tesis sobre los elementos desarrollados. De acuerdo con el responsable de diseño del videojuego, Enrique Cabeza, deseaban homenajear el arte “clásico” y no realizar ninguna crítica o comentario que pudiera resultar polémico (Borondo, 2019). Aunque no solo han integrado en el videojuego alusiones directas al arte español anterior al siglo XX, también hay referencias populares como citas de la artista Lola Flores, monumentos como la tumba del torero Joselito El Gallo o menciones explícitas a obras de Santa Teresa de Jesús o Gonzalo de Berceo.

Todos estos elementos se encontraban en la memoria cultural de los creadores, como ellos mismos afirman, “*más que de la Semana Santa, nos inspiramos en la herencia iconográfica con la que hemos crecido y de la que hemos bebido*” (Mendiburu Gómez, 2017), quienes las emplearon con la intención de reproducir lo que ellos consideraban que ya hacían otros países como Japón en sus videojuegos (Padilla del Valle, 2020). Todas estas consideraciones nos permiten concluir que su acercamiento al pasado y a las referencias artísticas empleadas ha sido el resultado de una decisión estética y que esta decisión estética, apropiarse de una determinada visualidad y aplicarla en un contexto por completo diferente, puede convertir la obra en significativa (Cid, 2019).

Por tanto, es en esta reflexión: el uso del pasado y las referencias artístico-culturales, como elemento estético o decorativo donde debemos pensar los objetivos dispuestos para el trabajo y comprobar, posteriormente, si han tenido un impacto en la difusión y el conocimiento de la identidad cultural española.

### 3. Resultados

#### 3.1. Referencias a la religiosidad cristiana barroca

Las alusiones e imitaciones de la pintura y la cultura visual barroca componen el grueso de las referencias artístico-culturales del videojuego *Blasphemous*. De acuerdo con los desarrolladores de la obra, y como hemos apuntado en distintas citas en las páginas anteriores, la

<sup>4</sup> “Hechos, objetos e ideas que aparecen repetidos con asiduidad en los medios de comunicación de masas y que tienden a evocar un momento histórico completo. Un elemento que evoca o intenta reconstruir un pasado idealizado, ligero, simplificado, fácilmente reconocible y fuera del tiempo con el objetivo de servir como objeto de consumo cultural o adorno estético”, (Venegas Ramos, 2020: 128).

Semana Santa fue su principal influencia para construir la estética del videojuego. Hemos dividido las relaciones referenciales en dos: alusiones e imitaciones. Las primeras, las alusiones, “se caracterizan por omitir la remisión directa a una obra concreta y se centra sobre todo en los aspectos iconográficos de las artes visuales” (Monterde, Selva y Sola, 2001: 97). En *Blasphemous* esta relación se hace patente, por ejemplo, en la inclusión de alusiones a pinturas y obras del artista sevillano Zurbarán, Murillo, diferentes pasos procesionales asociados a la Semana Santa sevillana o esculturas piadosas y eclesiásticas muy reconocidas del Barroco y el Renacimiento. Como se observa en la composición 1<sup>5</sup> dedicada a la relación entre *Blasphemous* y la religiosidad cristiana del Barroco.



<sup>5</sup> A la izquierda capturas de pantalla de Blasphemous realizadas por los autores, a la izquierda, respectivamente, pintura de Francisco de Zurbarán, San Francisco contemplando una calavera (1635), sita en el Museo de Arte de San Luis (EE.UU) y extraída de Wikimedia Commons; pinturas Anciana despolgando a su nieto (1660) sita en la Alta Pinacoteca de Múnich y extraída de Wikimedia Commons y El joven pordiosero (c.1645-1650), sita en Museo del Louvre, París y extraída de Wikimedia Commons, obras de Bartolomé Esteban Murillo; Paso procesional durante su paso por el Puente de Triana, Sevilla, imagen extraída de Wikimedia Commons; Éxtasis de Santa Teresa, (1645-1652), escultura de Gian Lorenzo Bernini, sita en la Iglesia de Santa María de la Victoria, Roma, Italia, imagen extraída de Wikimedia Commons; Piedad del Vaticano (1498-1499), obra de Miguel Angel sita en el interior de la Basílica de San Pedro, Ciudad del Vaticano, imagen extraída de Wikimedia Commons; Y pintura La mujer barbuda (1631), de José de Ribera, sita en el Museo del Prado, Madrid, España, imagen extraída de Wikimedia Commons. Elaboración



Composición 1: Elaboración realizada por los autores y propios de la composición.

No es la única alusión que aparece en la obra ya que esta forma de relación visual es la más utilizada durante el videojuego con otros ejemplos como la pintura de Murillo, asociada a ambientes de pobreza y enfermedad, que se puede ver en la composición 1. *The Game Kitchen* no solo centra su interés en la pintura, como hemos mencionado, también representan distintos elementos ligados a la Semana Santa de una forma más particular, como los pasos procesionales.

La imitación, es decir, la “alusión instantánea, reconocible directamente en su modelo y confesada, donde lo que precisamente se busca es la identificación” (Monterde, Selva, & Sola, 2001: 98) también se encuentra presente en la obra con ejemplos que escapan a la Semana Santa y la cultura visual barroca peninsular, como por ejemplo la conocida estatua realizada por el artista italiano Gian Lorenzo Bernini *El éxtasis de Santa Teresa* (1647-1652) para la Iglesia de Santa María de la Victoria (composición 1), el *Baldaquino* de San Pedro del mismo artista elaborado para la Iglesia de San Pedro (composición 1), en la ciudad del Vaticano, o la también conocida obra *La Piedad* del artista italiano Miguel Ángel Buonarroti (composición 1), situada en la misma iglesia que la anterior obra.

Sin embargo, la imitación visual también se encuentra dentro de la relación icónica que establece con la religiosidad del Barroco, como por ejemplo ocurre con la plasmación de la obra de Zurbarán *La mujer barbuda* (1631) expuesta actualmente en el Museo del Prado vista en la composición 1.

Todas las alusiones e imitaciones de la cultura visual del Barroco tanto ibérico como italiano deben entenderse de acuerdo con los principios establecidos en la introducción de este trabajo, como retrolugares visuales, imágenes extraídas del tiempo y aplicadas con una finalidad estética que no desean ofrecer ningún comentario explícito sobre dicho momento. Quedará para las conclusiones evaluar si esta decisión es capaz, por sí misma, de resignificar el contenido de estas y dar a conocer o al menos impactar en el conocimiento foráneo sobre las tradiciones e iconografías tratadas.

### 3.2. Referencias a la ciudad de Sevilla y a la cultura andaluza

Las referencias a la ciudad de Sevilla siguen los dos mismos caminos establecidos para la cultura visual de Barroco: la alusión y la imitación. Estos dos conceptos fueron acuñados por José Enrique Monterde para tratar la relación establecida entre la pintura y el cine, nosotros hemos deseado ofrecer una perspectiva más amplia empleándolos para referirnos a cualquier otro elemento visual que habite el mismo ecosistema mediático. Monterde estableció otro concepto, la interpretación, la cual “rehúye la simple delectación o la mera garantía cultural, dando paso al reflejo de la atmósfera ideológica de la época” (Monterde, Selva, & Sola, 2001: 99). Esta forma de relación visual no la hemos tenido en cuenta para este trabajo dada la intención manifiesta de sus creadores de evitar cualquier interpretación sobre las imágenes empleadas, de las cuales, incluso, han eliminado símbolos religiosos concretos como la cruz para evitar, en palabras de Francisco Ureña, jefe de programación del estudio responsable de la obra: “*represalias ideológicas*” (Borondo, 2019).

Las dos vías de relación visual con la ciudad de Sevilla y el patrimonio andaluz siguen el mismo camino mostrando dentro del juego alusiones e imitaciones de la Iglesia Colegial del Divino Salvador (composición 2), el puente de Triana (composición 2), la Giralda o los altos de la Catedral de Córdoba (composición 2)<sup>6</sup>.



Composición 2: Elaboración realizada por los autores y propios de la composición.

Así como de otros espacios patrimoniales andaluces fácilmente reconocibles por los jugadores como el interior de la Mezquita-Catedral de Córdoba (composición 2) o el sepulcro de los Reyes Católicos situado en la Capilla Real de Granada. Todas estas referencias han sufrido un evidente proceso de adaptación y deformación para encajar en el diseño del videojuego, sin embargo y aun así siguen siendo fácilmente reconocibles por los jugadores, especialmente aquellos que comparten dichas referencias.

<sup>6</sup> A la derecha captura de pantalla del videojuego *Blasphemous* llevada a cabo por los autores y a la derecha, respectivamente, fotografía de la Iglesia Colegial del Divino Salvador, extraída de Wikimedia Commons, fotografía del puente de Triana, imagen extraída de Wikimedia Commons, y fotografía del interior de la Mezquita-Catedral de Córdoba, imagen extraída de Wikimedia Commons.

### 3.3. Otras referencias

Como anunciábamos al comienzo las referencias a la espiritualidad y la visualidad barroca y el patrimonio andaluz no han sido los únicos elementos histórico-artísticos incluidos en el videojuego. La propuesta pictórica del artista zaragozano Francisco de Goya (1746-1828) ha tenido también una fuerte presencia en el videojuego *Blasphemous* y se ha implementado siguiendo los dos cauces descritos con anterioridad: mediante la alusión (composición 3) y mediante la imitación (composición 3)<sup>7</sup>.



Composición 3: Elaboración realizada por los autores y propios de la composición.

De todas ellas ha extraído The Game Kitchen determinados aspectos iconográficos que han servido para dotar a su propuesta de un ambiente tétrico, entre lo sagrado y lo profano. Para esta finalidad han incluido otra serie de imágenes como pinturas de Francis Bacon o Velázquez, deformadas y adaptadas a la propuesta del estudio sevillano (Trivi, 2019). Es este ciclo de selección, deformación y uso en un contexto nuevo lo que nos permite abrir el primer punto acerca de nuestras conclusiones: ¿se le ha dotado a todas estas referencias icónicas y visuales de un nuevo significado?

## 4. Discusión

### 4.1 Capacidad del medio para resignificar imaginarios previos

Como hemos podido observar *Blasphemous* es un compendio de referencias históricas, artísticas y religiosas mezcladas y deformadas hasta encajar en la propuesta del estudio sevillano The Game Kitchen. El uso que éstos hacen del pasado es el mismo que definía al

<sup>7</sup> A la derecha capturas de pantalla del videojuego *Blasphemous* llevadas a cabo por los autores y a la derecha, respectivamente, escultura *Dolorosa* (1803), obra de Luján Pérez, sita en la Catedral de Canarias, Las Palmas de Gran Canarias, España, imagen extraída de Wikimedia Commons, y pintura *Vuelo de brujas* (1797), de Francisco de Goya y Lucientes, sita en el Museo del Prado, Madrid, España, imagen extraída de Wikimedia Commons.

comienzo para la memoria estética: el empleo del ayer y de las prácticas religiosas y tradicionales como fuentes de imágenes. Con una diferencia, mientras que para otros casos éste uso de la memoria estética sirve para aumentar la sensación de historicidad de la obra a través de su semejanza con las mediaciones maestras del periodo, para este caso la memoria estética sirve para romper una tradición y descontextualizar iconos ligados a grupos y tradiciones muy consolidadas en nuestro país. Sin embargo, como apuntaba la crítica Cid:

Existe en el juego de *The Game Kitchen* un desacople entre lo conservador de la parte mecánica y toda esa voluptuosidad desgarradora y monstruosa que sus imágenes y motivos se esfuerzan en desplegar. Una envoltura estética que apela a lo profundo de unas raíces culturales pero que se superpone sobre una arquitectura mecánica excesivamente rígida y formulaica, que no es capaz de articular ideas propias en lo jugable (Cid, 2019).

*Blasphemous* recoge todas estas referencias y las deforma hasta adaptarlo a una propuesta artística de masas cuyo fin es la diversión, la seducción y la rentabilidad. Las referencias histórico-artísticas, aunque empleadas de manera heterodoxa y rompedora se emplean en *Blasphemous* como un acompañamiento a las mecánicas del juego. Este uso podría ser considerado suficiente y no tendría que ir más allá, de hecho, el proceso de descontextualización, resignificación y reutilización que realiza el videojuego sevillano es digno de elogio además del aspecto que convierte a la obra de *The Game Kitchen* en sobresaliente.

Sin embargo y para ahondar más en el aspecto que deseamos dejar de manifiesto en este apartado: nuestra relación actual con el pasado y la tradición histórico-artística pasa por los nuevos medios de comunicación de masas, *Blasphemous*, como otros muchos títulos que emplean referencias similares sirven para ilustrar nuestra relación con el tiempo pretérito en la que existe una clara desconexión entre lo pasado y el presente.

Esta desconexión no solo se encuentra en este tipo de títulos digitales, se trata de una característica del capitalismo artístico, así denominado por el sociólogo Gilles Lipovetsky y el historiador del cine Jean Serroy, quienes afirmaban que “lo cultural (los estilos de vida) se ha liberado de las costumbres y tradiciones en nombre del principio de libertad individual” (Lipovetsky & Serroy, 2015: 329), un axioma que *Blasphemous* ejemplifica a la perfección. El pasado en la cultura de masas del capitalismo estético se ha desconectado de la costumbre, la cultura y la tradición y ha abrazado lo económico, la diversión y la seducción.

Esta nueva cultura, de acuerdo con Lipovetsky: “trata todos los temas como entretenimiento, lo transforma todo, la cultura, la información la política en espectáculo de show-business, pensando en placeres y emociones que se renuevan sin cesar” (Lipovetsky & Serroy, 2015: 219) tal y como ejemplifica el videojuego andaluz, en el que símbolos tan venerados como la Virgen son empleados como recurso estético.

Queda patente entonces la reificación del pasado en el medio del videojuego y la creación de una memoria estética que se reproduce mediante diferencias marginales. Este pasado transformado en memoria estética, convertido en espectáculo de masas y reproducido

constantemente en diferentes medios ha logrado crear un ayer épico y estético. La novedad radical de este presupuesto es su alcance. *Blasphemous* ha conseguido, como citábamos al comienzo del texto, vender más de un millón de unidades y sus referentes histórico-artísticos han impactado en el imaginario de países como Estados Unidos provocando una consecuencia inesperada: sembrar el interés por este imaginario.

## 4.2 Impacto del videojuego en la representación de España

*Blasphemous*, como producto cultural de masas, se ha convertido en un fenómeno internacional al vender más de un millón de copias en todo el mundo difundiendo el imaginario de Andalucía y del Barroco cristiano. Este éxito ha tenido una gran repercusión tanto a nivel nacional como internacional, por lo que cientos de seguidores han hablado o creado sus propias versiones de la iconografía representada en el videojuego a través de las obras de arte y las señas identitarias anteriormente mencionadas.

Los usuarios de internet, entre los que se cuenta la audiencia de *Blasphemous*, utilizan las herramientas que tienen a su disposición para apropiarse, cuestionar, discutir o relacionarse con otros usuarios. De ese modo, en el caso de las ficciones surge el *fanart* (Jenkins, 2006: 15). Fruto del éxito de ventas del videojuego, se han creado numerosos *fanarts*<sup>8</sup> en internet para homenajear al videojuego. En ellos, se representan fundamentalmente aquellos elementos identitarios de Andalucía, el Barroco y el cristianismo que están presentes en la obra de The Game Kitchen. Consultando portales como Deviant Art, Artstation o Pinterest, especializados en alojar este tipo de obras derivadas, se pueden encontrar numerosas representaciones de personajes y elementos distintivos del videojuego.

Así, se localizan múltiples creaciones referidas al Penitente, el personaje protagonista del videojuego, como se observa en la composición 4 donde aparece el personaje con una corona de espinas en alusión al símbolo cristiano. En esta obra aparece el nombre del autor, Mohamed Saad, de origen árabe lo que denota la diversidad en su base de seguidores. Además, se han representado otros elementos clave del juego como el altar del mea culpa (composición 4) que alude a los retablos alojados al fondo de los altares de las iglesias en España.

En este tipo de sitios web también se han recreado obras pictóricas basadas en el apartado artístico del videojuego como la composición 4<sup>9</sup>, en la que se representa un monumento funerario en Sevilla obra de Mariano Benlliure, el monumento funerario a Joselito 'El Gallo', un famoso torero del siglo XX. Así pues, se constata que se produce un proceso de intertextualidad entre las representaciones de España, su religiosidad y el arte barroco con *fanarts* realizados por la base de seguidores de *Blasphemous*, los cuales utilizan un estilo

<sup>8</sup>El término en inglés denomina al fenómeno conocido como el arte derivado de otro medio, el cual está hecho por seguidores de una obra en concreto. La Real Academia Española de la Lengua no recoge dicho término en castellano, por lo que se emplea el concepto en inglés.

<sup>9</sup>De izquierda a derecha, fanart del Penitente, fanart de un retablo y concept art oficial del videojuego de una tumba.

artístico propio para simbolizar su versión de la obra, así como imágenes creadas por empleados del estudio y subidas a estos repositorios para compartir el arte del videojuego con la comunidad.



Composición 4: Elaboración realizada por los autores y propios de la composición. Fuente: Reddit de TheFearMaster, weroidiota y juanmimagine.

Dentro del movimiento de los *fanarts* aparecen también contribuciones que no ensalzan el videojuego o reimaginan algunos elementos de la obra, sino que con humor relacionan el producto cultural con la realidad. De esta manera, se han creado memes en Reddit, red social de noticias donde los usuarios pueden votar a favor o en contra del contenido, vinculados al videojuego y a algunos valores relacionados con la cultura española. En la composición 5<sup>10</sup> se expone una broma entre el nombre del personaje protagonista en inglés, la versión original en la que se lanzó *Blasphemous*, y la versión doblada al español que se lanzó posteriormente dado su éxito. En este meme se hace referencia al cambio sustancial que supone jugar en inglés o en español, ya que en el doblaje al español se optó por utilizar un acento andaluz en ciertos personajes para dotarlo de un rasgo regional distintivo al producto. Esta acción tuvo como repercusión que muchos aficionados se interesasen más por el videojuego y les llamase la atención ese tipo de doblaje.

Este mismo fenómeno de reconocimiento de la procedencia territorial de *Blasphemous* sucede en la composición 5. Se trata de otro meme de Reddit en el que un fan comparte en clave de humor una comparación entre la tradición católica de Irlanda y la tradición de España. Con ello, se apela a la resignificación de los elementos que el estudio sevillano The Game Kitchen realiza en los símbolos vinculados a la idea de Andalucía, la tradición católica del siglo XVI y el movimiento artístico del Barroco.

<sup>10</sup> Memes de Reddit.

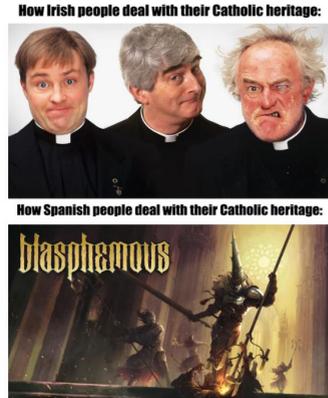
Posted by u/FindingMyBrain 7 months ago  
Me after using Spanish voice



Penitent  
One

EL  
Penitente

Posted by u/apassageinlight 18 days ago  
The difference between Ireland and Spain...



Composición 5: Fuente: Reddit de FindingMyBrain y apassageinlight.

En Reddit también se pueden encontrar múltiples hilos y discusiones sobre el videojuego y sus referentes culturales en los que se basa la obra<sup>11</sup>. En estos hilos se abordan temas como la representación del catolicismo dentro del videojuego donde se debate sobre cómo se han simbolizado algunos de estos elementos de la imaginaria cristiana al compararlo con la simbología de *Okami*, videojuego japonés, en el que se exponen referentes de la cultura nipona. Asimismo, también se han originado temas relacionados con la estética del videojuego y sus referentes artísticos, entre los que los fans reconocen obras de pintores españoles como Zurbarán o Goya.

### 4.3 El videojuego como medio representativo

Dentro del mercado de videojuegos, España es uno de los países en los que sus ciudadanos compran más este tipo de producto. Sin embargo, se trata de uno de los países europeos que produce menos videojuegos, según datos del informe económico de AEVI, la industria del videojuego nacional supone un 0,11% del PIB del país (2018). Además, el trabajo en esta industria consiste en gran parte en producir para terceros, es decir, en desarrollar de forma externalizada partes de un videojuego para estudios internacionales (Wyman, 2009: 3).

<sup>11</sup> Hilos de Reddit consultados el 15 de marzo de 2021:

[https://www.reddit.com/r/Blasphemous/comments/d53a74/as\\_a\\_lapsed\\_catholic\\_this\\_game\\_is\\_absolutely](https://www.reddit.com/r/Blasphemous/comments/d53a74/as_a_lapsed_catholic_this_game_is_absolutely)

[https://www.reddit.com/r/truегaming/comments/ezxej9/is\\_it\\_possible\\_to\\_make\\_a\\_genuine/](https://www.reddit.com/r/truегaming/comments/ezxej9/is_it_possible_to_make_a_genuine/)

[https://www.reddit.com/r/Blasphemous/comments/i57dx9/me\\_after\\_using\\_spanish\\_voice/](https://www.reddit.com/r/Blasphemous/comments/i57dx9/me_after_using_spanish_voice/)

[https://www.reddit.com/r/Blasphemous/comments/lms3mf/the\\_difference\\_between\\_ireland\\_and\\_spain/](https://www.reddit.com/r/Blasphemous/comments/lms3mf/the_difference_between_ireland_and_spain/)

[https://www.reddit.com/r/Blasphemous/comments/i178tq/so\\_let\\_me\\_a\\_spaniard\\_explain\\_you\\_the\\_deal](https://www.reddit.com/r/Blasphemous/comments/i178tq/so_let_me_a_spaniard_explain_you_the_deal)

Precisamente en este sector, los videojuegos históricos más populares dentro del país como *Commandos* (Pyro Studios, 1998) son aquellos que no han tratado o referenciado la historia de España sino señas de identidad o acontecimientos históricos ajenos al país. Por ello, se establece una relación entre el medio y el pasado de olvido y externalización en la industria del videojuego español.

En el ámbito internacional del desarrollo de videojuegos tampoco se han construido buenas representaciones que aludan al elemento identitario de la hispanidad. En este tipo de producciones se ha aludido a estereotipos que no ilustran adecuadamente la historia de un país como son los toros, el flamenco o la paella. Así se presentan personajes o elementos cuyas referencias se sustentan en tópicos de nuestra cultura. De esta forma, se realizan caricaturas en videojuegos como *Soul Calibur* con personajes como Don Flamenco o Cervantes de León o en *Harry Potter: Quidditch World Cup* donde la selección española vestía unos trajes de luces de torero (Delgado, 2019: 4).

Con respecto a las localizaciones ambientadas en España, éstas no escapan a este mismo tipo de tratamiento, por ejemplo, en el videojuego *Tony Hawk's Underground 2* en el que uno de sus escenarios está ambientado en Barcelona, en esta localización aparecen patinadores vestidos de torero para referenciar que se trata de España. No obstante, dentro de las producciones de mayor presupuesto, triple AAA, la peor representación de España se produce en *Resident Evil 4*. En esta entrega de la franquicia, el videojuego aparece ambientado en un pueblo del norte de España, ahora bien, aparecen anacronismos como la peseta como moneda, cuando en aquella época ya existía el euro o que los personajes aparecen con un doblaje procedente de Latinoamérica, en vez de contar con un reparto de voces acorde al pueblo donde se localizaba la acción del videojuego (Esteve, 2015: 10).

Ante estos hechos, pareciera que el videojuego como medio representativo del imaginario español, tanto en la industria nacional como internacional, está construido sobre un conjunto de tópicos que distorsionan el imaginario del país. Si bien, en la producción audiovisual española cada vez se llevan a cabo más películas y series que evocan el pasado del país y sus elementos identitarios, tendencia que no ocurre del mismo modo en el videojuego. En otros países de la Unión Europea, a través del impulso de instituciones públicas y subvenciones como en Polonia, se desarrollan videojuegos con un claro componente histórico, como es el caso de *Warsaw* aunque quizá el más destacado de todos ellos por su calidad y su impacto mundial sea *The Witcher III: The Wild Hunt*, que contiene numerosas referencias al folclore polaco en un universo fantástico.

Sin embargo, en el sector independiente del videojuego, ya se empiezan a desarrollar propuestas que recogen y hacen suyos ciertos elementos culturales de España. Entre las cuales cabe destacar *Maldita Castilla*, videojuego de plataformas desarrollado en 2012 cuya acción se localiza en algunas regiones de España y la Europa medieval, además de utilizar mitos relacionados a la historia española basándose en el Amadís de Gaula, uno de los libros más populares de la literatura medieval. También cabe señalar otros videojuegos que actual-

mente se encuentran en desarrollo como *Guayota*, un videojuego de puzzles basado en la mitología canaria<sup>12</sup>.

Así pues, el videojuego como medio para representar los referentes nacionales ha estado fundamentado en estereotipos para escenificar la realidad española. Ahora bien, cada vez surgen más videojuegos en España que, si bien son de corte independiente, reivindican ciertos elementos culturales e identitarios del país en sus producciones y, que como *Blasphemous*, pueden llegar a tener un gran impacto internacional.

## 5. Conclusiones

*Blasphemous*, como hemos querido dejar de manifiesto, ha marcado un antes y un después en la utilización de referencias locales para la ambientación de un videojuego español. Aunque ya se había realizado con anterioridad no es hasta el lanzamiento del trabajo de The Game Kitchen cuando esta forma de plasmar una visualidad y una cultura visual tan local y reconocible cobra relevancia.

En este artículo hemos tratado de responder a dos cuestiones: ¿es el videojuego un producto cultural capaz de establecer funciones de socialización y representación del pasado? Y ¿es el videojuego un medio audiovisual capaz de difundir referentes culturales que representen una imagen de España a nivel internacional? A la primera pregunta debemos responder que sí, el videojuego es capaz de establecer funciones de socialización y representación tanto del pasado como de determinados elementos histórico-artísticos, pero que lo hace adaptándolos y deformándolos hasta lograr encajarlos en el diseño de la obra, primando ésta siempre por encima de las representaciones. Pero que, aun así, y respondiendo a la segunda pregunta, es capaz de difundir dichos elementos entre un mercado y un espacio internacional despertando la curiosidad y el interés por conocerlos.

Por último, dada la repercusión de *Blasphemous* por su volumen de ventas, se ha generado una comunidad internacional que ha creado a su vez representaciones de los referentes culturales y visuales del propio videojuego. Por tanto, no solo la obra primigenia, el videojuego, sino también sus seguidores han difundido las señas de identidad de Andalucía, el folclore español y el Barroco. En consecuencia, se demuestra que el videojuego como producto cultural sirve como catalizador para que personas ajenas a esos elementos identitarios los reconozcan y expandan aportándoles nuevos significados. Es, por ello, fundamental que los creadores sean responsables de sus representaciones y eviten las estereotipaciones para plasmar realidades en las que se inspiran sus obras.

## 6. Bibliografía

<sup>12</sup> *Maldita Castilla* es un claro referente para *Blasphemous*, pero no es el único, existen otros muchos títulos que han sabido adaptar en forma videolúdica el pasado y determinadas estéticas asociadas a la forma de videojuego, como por ejemplo *El Cid* (Dro Soft, 1987), *Don Quijote* (Dinamic, 1987), *El Capitán Trueno* (Dinamic, 1989), o *Curro Jiménez* (Zigurat, 1989). Sobre este aspecto véase Acosta Riego, D., y Navarrete Cardero, L. (2017). *Spain Ludica. La imagen romántica de España en el videojuego*. Barcelona: Editorial UOC.

Acosta-Riego, D. y Navarrete-Cardero, L. (2017). *Spain ludica. La imagen romántica de España en el videojuego*. Barcelona: Editorial UOC.

AEVI. (2018). El sector de los videojuegos en España: impacto económico y escenarios fiscales. Madrid: España. Recuperado de [http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/01/1801\\_AEVI\\_EstudioEconomico.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/01/1801_AEVI_EstudioEconomico.pdf)

Borondo, S. (2019). *The Game Kitchen muestra la inspiración de los personajes de Blasphemous*. Recuperado de: <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350726909/the-game-kitchen-muestra-la-inspiracion-de-los-personajes-de-blasphemous/>

Brugat, M. (2021). *El videojuego español Blasphemous vende más de 1 millón de copias*. Recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/videojuegos/20210303/6262867/videojuego-espanol-blasphemous-vende-mas-1-millon-copias.html>

Bushnell, R. (2016). *Tragic Time in Drama, Film, and Videogames: The Future in the Instant*. Springer.

Carabaña, C. (2021). *Los videojuegos más vendidos de España en 2020*. Recuperado de: <https://www.revistagq.com/noticias/articulo/videojuegos-mas-vendidos-espana-2020>

Cid, E. (2019). *Blasphemous, en cuerpo y alma*. Recuperado de: <https://www.revistacactus.com/blasphemous-en-cuerpo-y-alma/>

Cuadrado, A. y Planells, A. J. (2013). Jugar el film: cutscenes y la génesis del modelo filmico interactivo. *Archivos de la Filmoteca* nº 72, pp. 91-103. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4496866>

Cuadrado, A. (2020). La tragedia como motor narrativo de los videojuegos cinematográficos. *Miguel Hernández Communication Journal*, 11, 239-257. <https://revistas.innovacionumh.es/index.php/mhcj/article/view/341>

Delgado, M. (2019). Así hemos visto representada España en los videojuegos: toros, flamenco y más estereotipos. *Vidaextra*, marzo. Recuperado de: <https://www.vidaextra.com/industria/asi-representan-a-espana-en-los-videojuegos-toros-flamenco-y-mas-estereotipos>

DEV. (2020). *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2019*. Recuperado de: <https://www.dev.org.es/images/stories/docs/libro%20blanco%20dev%202019.pdf>

Díaz Herrera, C. (2018). Investigación cualitativa y análisis de contenido temático. Orientación intelectual de revista Universum. *Revista general de información y documentación*, 28(1), 119. <https://doi.org/10.5209/RGID.60813>

Domínguez-Martín, E. (2015). Periodismo inmersivo o cómo la realidad virtual y el vi-

deojuego influyen en la interfaz e interactividad del relato de actualidad. *El profesional de la información*, 24 (4), 413-423.

<http://dx.doi.org/10.3145/epi.2015.jul.08>

Esteve, J. (2015). Españoles en los videojuegos: tópicos y personajes. *IGN*, marzo. Recuperado de: <https://es.ign.com/espana/96176/feature/espanoles-en-los-videojuegos-topicos-y-personajes?p=2>

Gosciola, V. (2009). Narrativa audiovisual de los video juegos: Aspectos comunes con el cine. *Cuadernos.Info*, (25), 51-60. [https://www.researchgate.net/publication/40763554\\_Narrativa\\_audiovisual\\_de\\_los\\_video\\_juegosAspectos\\_comunes\\_con\\_el\\_cine](https://www.researchgate.net/publication/40763554_Narrativa_audiovisual_de_los_video_juegosAspectos_comunes_con_el_cine)

Jenkins, H (2005). Games, the New Lively Art. En J. Raessens & J. Goldstein (ed.), *Handbook of computer game studies*. Cambridge: The MIT Press.

— (2006). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. New York University Press.

Laurel, B. (1998). *Computer as theatre*. Reading: Addison-Wesley.

Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2015). *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Barcelona: Anagrama.

Marcos Molano, M. M, Santorum González, M y Gutiérrez Manjón, S. (2021). La herencia narrativa del cine en el videojuego: espacios, personajes y argumentos en Rime. *Rotura*, 1. <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/20>

Mateu, F. (2017). Analogías y divergencias de la simbología laberíntica entre cine y videojuegos. <http://hdl.handle.net/10045/68114>

Mendiburu Gómez, J. (2017). *Entrevista a Mauricio García, productor de Blasphemous*. Recuperado de: <https://legiondejugadores.com/entrevista-mauricio-garcia-blasphemous>

Monterde, J., Selva, M., y Sola, A. (2001). *La representación cinematográfica de la historia*. Madrid: Akal.

Newzoo. (2020). *Top 10 Countries/Markets by Game Revenues*. Recuperado de: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues/>

Padilla del Valle, B. (2020). “Blasphemous”: culto al barroco pixelado. Recuperado de: <https://www.revistamercurio.es/2020/01/14/blasphemous-culto-al-barroco-pixelado/>

Ramsay, D. (2015). *American media and the memory of World War Two*. Nueva York: Routledge.

Sáez Soro, E., Martín Núñez, M. y Bort Gual, I. (2011). Del cine al videojuego: ¿evolución,

simbiosis o parasitismo? <http://dx.doi.org/10.6035/978-84-87510-57-1.2011.101>

Sánchez Coterón, L. (2012). Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/16680/>

Silber, D. (2015). *Pixel art for game developers*. CRC Press.

Surken, M. (1997). *Tangled Memories: The Vietnam War, the AIDS Epidemic, and the Politics of Remembering*. Berkeley: University of California Press.

Tavinor, G. (2008). Definition of videogames. *Contemporary Aesthetics*, 6(1).

Trivi, M. (2019). *La Andalucía macabra de 'Blasphemous', explicada por sus creadores*. Recuperado de: [https://verne.elpais.com/verne/2019/10/21/articulo/1571670244\\_293452.html?ssm=TW\\_CM\\_Verne&hootPostID=aa75c2b3c3b674cb03de0b2a5443fa9b](https://verne.elpais.com/verne/2019/10/21/articulo/1571670244_293452.html?ssm=TW_CM_Verne&hootPostID=aa75c2b3c3b674cb03de0b2a5443fa9b)

Venegas Ramos, A. (2020). *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil.

— (2020). La ausencia del ayer: El olvido de la historia de España por videojuegos españoles. *Presura*, marzo. Recuperado de: <https://www.presura.es/blog/2020/02/01/la-ausencia-del-ayer-el-olvido-de-la-historia-de-espana-en-los-videojuegos/>

Villalobos, J. M. (2014). *Cine y videojuegos: un diálogo transversal*. Madrid: Héroes de papel.

## 7. Ludografía

The Game Kitchen (Desarrolladora). (2019). *Blasphemous* [Videojuego]. España.



Licencia Creative Commons  
Miguel Hernández Communication Journal  
mhjournal.org

**Cómo citar este texto:**

Alberto Venegas Ramos y Sergio Gutiérrez-Manjón (2021): La memoria estética del videojuego: representaciones audiovisuales de Andalucía en Blasphemous, *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 12 (2), pp. 565 a 586. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). DOI: 10.21134/mhjournal.v12i.1325